PC SOLUCES

www.loisir.net

148 PAGES POUR FINIR TOUS VOS JEUX

5 SOLUCES POUR FINIR

> AGE OF EMPIRES II
THE CONQUERORS

> ALERTE ROUGE 2

> ESCAPE FROM MONKEY ISLAND 4

> METAL GEAR SOLID

> TOMB RAIDER V
SUR LES TRACES DE LARA CROFT

100% Soluces

BALDUR'S GATE 2

+ DE 50 PAGES DE SOLUTION COMPLÈTE

LES 7 CHAPITRES ET TOUTES LES QUÊTES SPÉCIFIQUES DÉVOILÉS ENTIÈREMENT

Et aussi, + de 200 codes et astuces

39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

L 9506 - 40 - 39,00 F - RD

Assoiffés d'aventures, réjouissez-vous !

Offre également valable sur 1 sélection de CD-Rom RMN
chèque cadeau 100 FF 15,24 € OFFERTS !
Pour tout achat de l'un de ces CD-Rom
sur votre prochain titre Wanadoo Edition

DRACULA 2
Un jeu d'aventure pour les mordus de Dracula. Percez enfin le terrible secret de Dracula dans une nouvelle aventure riche en surprises !

PC - PSX - MAC - DVD-ROM

NECRONOMICON
L'aventure au cœur de l'univers mystérieux de H.P. Lovecraft. Oserez-vous affronter le retour des morts sur terre et braver l'épouvante ?

PC - PSX - MAC - DVD-ROM

GENESYS
Après Croisades et Vikings, vivez l'extraordinaire aventure de l'Humanité. Un jeu historique présenté par Jeanne Moreau.

PC/MAC - DVD-ROM

Jeux en vente en magasins spécialisés et en grandes surfaces.

CANAL+ MULTIMEDIA

MULTIMEDIA PRODUCTIONS

© 2000 Index - France Télécom Multimédia Edition, Canal+ Multimédia, Galaxie Productions, Multimédia Productions, Galilée, Tous droits réservés

OUI, je souhaite recevoir GRATUITEMENT le catalogue des produits wanadoo edition, ainsi que la démo des jeux* : ❑ Nécronomicon, ❑ Dracula 2, ❑ Genesys.

À renvoyer à : Wanadoo Edition - Service consommateurs - BP 105-07 - 75326 Paris Cedex 07.

NOM ..... PRÉNOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

DATE DE NAISSANCE ..... E-MAIL .....

index ...devient...

wanadoo édition

❑ Je souhaite que mes coordonnées nominatives ne fassent pas l'objet d'un traitement informatique.**

* Sous réserve des stocks disponibles.

** Les informations nominatives recueillies par ce bon de commande sont destinées à compléter notre fichier client. Conformément aux dispositions de la loi du 06/01/78 relatives à l'informatique, aux Fichiers et aux Libertés, vous disposez du droit de vous opposer à ce que les données nominatives fassent l'objet d'un traitement. Vous disposez de même d'un droit d'accès aux informations qui vous concernent auprès de Wanadoo Édition.

JGP PCSol

Ours

CYBER PRESS PUBLISHING

Retrouvez-nous sur Internet
http://www.loisir.net
Vous pourrez :
- consulter nos anciens numéros
- commander les anciens numéros
- vous abonner en ligne
- avoir les dernières infos sur les jeux vidéo
- accéder à des milliers de cheat codes
- obtenir des dizaines de solutions
- contacter les rédacteurs
- rencontrer les lecteurs (forum et chat)
- découvrir nos autres publications (Ciné Live, Auto Live...)

Publié par Cyber Press Publishing S.A.
Capital Social : 9 700 000 F.
6, boulevard du Général Leclerc
92115 Clichy Cedex
Standard : 01 41 06 44 33 • FAX : 01 41 06 44 48

Président Directeur Général :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directeur Général Adjoint :
Philippe DELEPLACE (pdeleplace@loisir.net)
Directeur de la Publication :
Marc ANDERSEN (mandersen@loisir.net)
Directrice Administrative et Financière :
Sonia TUOVIC' (stuovic@loisir.net)
Contrôleur de gestion :
Séverine MADINIER (smadinier@loisir.net)
Directrice Commerciale et Marketing :
Isabelle WEILL (iweill@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 45
Assistante Marketing :
Shirley DECUPÈRE (sdecupere@loisir.net)
Responsable du développement :
Guillaume LÉVY (glevy@loisir.net)
Chef des Ventes :
Emmanuel CHODKIEWICZ
(vente@loisir.net)

Abonnement et anciens numéros PC Soluces
B601 - 60732 Sainte-Geneviève Cedex

N° Indigo 0 825 001 707
0,98 TTC / MN
- E-mail : abonnement@loisir.net

Abonnement en Suisse :
Edigroup S.A., case postale 393, 1293 Chêne Bourg.
tél. : 022/348 44 28
Abonnement en Belgique :
Tondeur S.A., 9 Av. Van Kalkenlaan, 1070 Bruxelles.
tél. : 02 555 02 17
Tarif d'abonnements et de réassort pour les autres pays : nous consulter.
Responsable Abonnements :
Christophe BASSET (cbasset@loisir.net)
tél. : 01 41 06 44 46

Rédacteurs en Chef :
Alain MILLY (amilly@loisir.net)
Jean-François MOLAS (jmolas@loisir.net)
Rédacteurs :
Simon MOHAMEDALY (smohamedaly@loisir.net)
Christophe LEMONNIER (clemonnier@loisir.net)
Jean-Jacques BENZONI (jbenzoni@loisir.net)
Daniel MOHAMEDALY (dmohamedaly@loisir.net)
Emmanuel VILLALBA (evillalba@loisir.net)
Mickael COIFFIER (mcoiffier@loisir.net)
Virgile VOIRIN (vvoirin@loisir.net)
Secrétaire générale de rédaction :
Catherine MONTAGNON
(cmontagnon@loisir.net)
Secrétaire de rédaction :
Louis BERG
Correction - rewriting :
Catherine PRIMARD,
Secrétaire de rédaction technique :
Richard EL MESTIRI (elmestiri@loisir.net)
Maquettiste : Sophie LAHAXE
Couverture : Mickaël CAMBOUR
Illustrations de Couverture :
© 2000 Virgin Interactive
Photogravure : Quadratin (75 Paris)
Impression : Groupe Imprimerie Nationale (67300 Schiltigheim)
Distribution : Messageries Lyonnaises de Presse
Cyber Press Publishing édite également :
PLAYMAG, LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, LA BIBLE DES SECRETS NINTENDO 64, CINÉ LIVE, AUTO LIVE, KID'S MANIA, TOM & JERRY, INTERNET TODAY, NRJ LIVE, BUGS BUNNY JEUX, MAXITOONS et aussi 3615 PC SOLUCES (2,21 F/mn) et ASTUCES PC au 08 36 68 14 16 (2,21 F/mn)

Dépôt légal à parution
Commission paritaire N° 1003K76997
N° ISSN: 1269-2921
©1999 Cyber Press Publishing. Tous droits de reproduction réservés pour tous pays. Aucun élément de ce magazine ne peut être reproduit ni transmis d'aucune manière que ce soit, ni par quelque moyen que ce soit, y compris mécanique ou électronique, on-line ou off-line, sans l'autorisation écrite de Cyber Press Publishing

Publicité
GS Régie - 92, av Victor Cresson
92442 Issy les moulineaux cedex
Tél. : 01 40 95 57 57
Fax : 01 40 95 57 58

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

ÉDITO

À l'approche des fêtes de Noël, les éditeurs de jeux vidéo ont tendance à nous ensevelir sous une avalanche de titres des plus divers. Nombre d'entre eux sont à passer à la trappe, alors que d'autres méritent toute notre attention. Les portes du nouveau millénaire vont bientôt s'ouvrir et, pour commencer cette nouvelle année en fanfare, nous vous avons concocté une flopée de solutions qui vous permettront de venir à bout des titres phares qui ont marqué cette fin d'année 2000.

Au programme des festivités : **Baldur's Gate 2 - Shadows Of Amn** (solution complète et détaillée avec en bonus les quêtes spécifiques à toutes les classes de personnages). **Tomb Raider 5 - Sur les traces de Lara Croft** (les 36 secrets dévoilés). **Age Of Empires II - The Conquerors et Command & Conquer - Alerte Rouge 2** (toutes les tactiques de guerre adéquates). **Metal Gear Solid** (les meilleures stratégies de combat et d'espionnage). Et enfin, **Escape From Monkey Island 4** (plus d'une centaine d'énigmes résolues). Voilà de quoi attiser le feu de votre cheminée durant de longues nuits d'hiver, passées devant votre écran PC !

Avant que vous ne commenciez votre phase d'hibernation, l'équipe de PC Soluces se joint à moi pour vous souhaiter, à tous, de très bonnes fêtes : Joyeux Noël et Bonne Année !

Sommaire SOLUTIONS/GUIDES

Tomb Raider 5, sur les Traces de Lara Croft page 4
Age Of Empires 2 add-on the Conquerors page 32
Escape From Monkey Island 4 ..... page 52
Metal Gear Solid ..... page 58
Alerte Rouge 2 ..... page 70
Baldur's Gate 2, Shadows Of Amn ..... page 84
Triches Trash ..... page 144
Commande anciens numéros ..... pages 83 et 113

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site "www.loisir.net" les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\CORE DESIGN\TOMB RAIDER CHRONICLES"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

Après la disparition subite de Lara, une cérémonie de deuil est organisée en son honneur. Ses amis les plus chers se remémorent alors les fantastiques exploits de la défunte aventurière et nous racontent les histoires périlleuses qui ont marqué l'existence de Miss Croft. À vos mouchoirs, c'est parti !

Virgile • (vvoirin@loisir.net) Simon • (smohamedaly@loisir.net)

TOMB RAIDER
SUR LES TRACES DE LARA CROFT™

Éditeur : Eidos • **Texte :** français • **Voix :** français • **Sortie :** novembre 2000 • **Config. mini :** Pentium II 400 128 Mo

LE PREMIER MONDE

NIVEAU 1 : LES RUES DE ROME

Pénétrez dans l'Opéra Backstage tout de suite à gauche. Dans cette première salle, après le chariot élévateur, vous trouverez un petit couloir qui vous mènera dans la seconde salle où trône un décor de théâtre. Le second petit couloir débouche sur la troisième salle où sont entreposés des caisses et des containers. L'un d'entre eux vous permettra de vous hisser sur la structure supérieure en béton **(01)**.

01

02

Un bond sera alors nécessaire pour rejoindre le seuil de la salle au décor de théâtre. Là, sautez verticalement pour vous suspendre par les bras à l'armature de métal au-dessus **(02)**. Vous pourrez alors évoluer ainsi suspendu jusqu'à la corniche en face. Grimpez l'échelle et passez l'angle à son sommet pour vous positionner sur la tourelle de contrôle jaune. De là, tentez un saut avec élan pour rejoindre le dessus de l'armature métallique sur laquelle vous ferez l'acquisition de **Torches (03)**.

03

04

Il vous faudra ensuite ramper dans le petit passage pour y dégoter **une grande trousse de soin**. Sautez de nouveau sur la tourelle de contrôle et rampez dans le petit conduit. Placez-vous dos au vide pour pouvoir vous en extraire à l'autre bout. Laissez-vous tomber dans cette salle qui n'est autre que la première salle au chariot, que vous surplombez à présent. Baissez le levier mural afin de provoquer l'ouverture du volet mécanique et ainsi pouvoir sortir **(04)**.

05

06

À peine aurez-vous fait quelques pas en avant qu'il se refermera derrière vous. Descendez alors l'escalier puis allez tout au fond à gauche de ce hangar pour escalader les containers. Un saut avec élan vous propulsera au bord du bassin en face : l'occasion de faire trempette. Un conduit sous-marin vous mènera dans un second bassin.

07

08

Nagez tout au fond pour trouver un conduit **(05)** débouchant dans une petite salle qui recèle une **Grande trousse de soin**, des **Balles de fusil** et des **Balles de Revolver**. Replongez et, une fois dans le bassin, remontez à la surface pour sortir de la salle grâce à l'ouverture. Filez dans la salle suivante sur la gauche. Descendez au bas de la salle grâce à la caisse à votre gauche, et rendez-vous dans la pièce suivante meublée de containers et d'étagères.

Fouillez celle de gauche pour trouver des **Torches**, puis poussez celle située dans le coin gauche pour dénicher des **Balles de Revolver**. Poussez ensuite à fond l'étagère dans le coin opposé afin de découvrir un passage insoupçonné **(06)**. Vous y faites l'acquisition de **Balles de Uzi** (au sol) ainsi qu'une rose en or symbolisant le **secret 1** (sur l'étagère). Sortez ensuite de ce passage secret puis de la salle aux étagères afin d'escalader les caisses qui se trouvent devant.

En haut, vous trouverez une **Petite trousse de soin** sur la seconde étagère avant de baisser le levier ouvrant le volet mécanique. Vous voilà alors de retour dans la première salle des coulisses de l'Opéra, l'occasion de sortir dans la ruelle. Filez au bout de la ruelle et prenez à droite pour débarquer sur une place où coule une fontaine. Un doberman ne va pas tarder à vous faire la fête pour vous accueillir, alors quoi de plus naturel que de le remercier par quelques bastos logées dans l'abdomen, en vous plaçant sur la fontaine pour être tranquille **(07)** !

Partez ensuite dans la ruelle située à droite de l'Antico Caffé Recco, et placez votre bras dans la bouche du visage de pierre pour déclencher un mécanisme. Revenez alors sur la place puis retournez dans la ruelle de départ. Empruntez l'un des deux autres passages s'y trouvant et descendez les marches. Mettez alors votre bras dans l'orifice mural pour activer un nouveau mécanisme. Un nuage de chauves-souris va alors surgir pour vous envelopper **(08)**.

Un seul mot d'ordre : fuyez ! Les sales bêtes se volatiliseront. Revenez ensuite sur vos pas pour constater l'apparition d'un bloc de pierre vous permettant d'atteindre les arcades au-dessus **(09)**. Une fois sous les arcades, tournez-vous vers le vide et regardez vers la gauche pour apercevoir une **Petite**

09

10

11

12

13

14

15

16

Trousse de soin au sommet d'un mur. Un bond avec élan et l'objet convoité sera vôtre. Passez sous les arcades, montez à l'étage et traversez la terrasse pour pénétrer dans la maison en face. Sautez dans le couloir puis explosez la fenêtre en tirant dedans pour trouver des **Balles de Revolver**.

Poursuivez votre visite en fracassant les deux autres fenêtres, l'une d'elles vous faisant bénéficier d'une **Petite trousse de soin**. Profitez-en pour canarder le clebs en bas dans la cour, alerté par votre tapage **(10)**. Si le chien ne donne pas signe de vie, vous devrez descendre pour le réveiller puis remonter les marches quatre à quatre afin de lui faire la peau en sécurité.

Descendez ensuite dans la cour. Sous la première fenêtre se trouve une large porte à double battant : poussez-la pour l'ouvrir... puis courez car un doberman se trouve derrière ! Abattez la pauvre bête en lieu sûr avant de procéder à l'examen de cette nouvelle salle. Elle vous réserve une **Grande trousse de soin** par terre ainsi que des **Chevrotines** sur la grosse caisse de bois. Sortez ensuite de la cour, par la ruelle, baissez le levier pour ouvrir la grille puis retournez dans la maison.

En passant par la troisième fenêtre que vous aviez brisée, vous pourrez sauter dans le bâtiment en face. Tournez à gauche dans le couloir pour trouver en haut la **Clé en or 1 (11)**. Montez à présent à l'étage et approchez-vous de la balustrade pour apercevoir des **Torches** sur le store de l'Antico Caffé Recco **(12)**. Un simple bond vous y conduira. Profitez de votre position élevée pour éliminer le doberman en bas dans la rue, avant de descendre de votre perchoir.

Allez de suite constater l'utilité de votre clé, fraîchement acquise, sur la serrure du bâtiment face au café. À peine arrivé dans le patio de cette luxueuse demeure que des coups de feu résonnent : il semblerait qu'ils vous soient destinés. Votre agresseur se trouve en haut, planqué sous les arcades de gauche. Répliquez en donnant la parole à vos fidèles pistolets jusqu'à ce que le type aille se cacher.

Mais, avant de pénétrer à votre tour dans la maison, allez chercher la **Petite trousse de soin** cachée dans l'ombre à droite. Une fois à l'intérieur, prenez à gauche pour descendre à la cave. Vous y découvrez la **Clé du jardin** sur une caisse **(13)**. À présent, montez à l'étage. Arrivé sur le balcon, vous verrez votre ennemi vous tirer dessus depuis le balcon d'en face. Eh ! Mais c'est Larsen, de Tomb Raider 1 !!! Que de souvenirs... Mais tirons un trait sur le passé, et surtout tirons sur cette petite crapule !

Quand Larsen se sera cassé, il sera temps pour vous de tester vos talents d'équilibriste sur le câble tendu qui traverse le patio **(14)**. Pressez la touche "Action" pour que Lara se mette en position, puis progressez tranquillement (vous pouvez lâcher la touche "Action"). Lorsque vous verrez Lara perdre l'équilibre en penchant vers la droite, contrebalancez par une pression sur la direction opposée, et vice versa.

Une fois de l'autre côté, descendez dans la rue et actionnez le levier. Ne passez pas la grille qui s'est ouverte, mais continuez plutôt dans l'autre sens. Tournez à gauche à la bifurcation et suivez le couloir jusqu'à atteindre des marches, en haut desquelles vous ferez l'acquisition du **Revolver (15)**. Vous accéderez aussi à un balcon où il vous faudra pousser la porte pour entrer. À l'intérieur de cette cave à vin, vous dégoterez le **Vise Laser** que vous devez combiner avec le Revolver par l'intermédiaire de votre inventaire.

Équipez-vous alors de votre nouveau matériel. Vous devez détruire le gros cadenas scellant la porte en bois **(16)**. Pour ce faire, visez avec la touche de la caméra (le Zéro du pavé numérique), zoomez avec la touche (:), puis tirez. Au moment de la récupération de la seconde **Clé du jardin**, vous serez assailli par les rats venus en nombre : alors fuyez ! De nouveau dans le couloir, entrez dans la petite cour sur la droite pour ramasser des **Balles de revolver**.

Là, vous pouvez remarquer une porte en bois pour l'instant close. On verra plus tard. Retournez à la bifurcation. Longez à présent le grand mur d'enceinte du jardin jusqu'au bout de la rue, puis entrez à gauche pour placer les deux Clés du jardin dans leur réceptacle mural. Revenez alors sur vos pas pour constater l'ouverture de la grille d'entrée. Avancez-vous ensuite vers le temple aux trois têtes de dragons...

Lara fixera **le Symbole de Mercure** originaire de votre inventaire, au cœur d'une amulette déjà ancrée dans le mur. Contournez le temple par la droite

pour trouver un passage duquel jaillira un doberman. Arrivé dans le jardin supérieur, vous ferez face à un grand temple orné d'une grosse cloche **(17)**. Montez au niveau des colonnes du temple pour trouver des **Balles de revolver** et un **Vise Laser**. Ce qui fait que vous l'avez en double. Le temple dans le dos, placez-vous sur l'un des blocs de pierre s'avançant sur la droite afin de sauter sur l'énorme mur d'enceinte.

Vous dominez ainsi la ville. Suivez-le jusqu'au bout puis sautez avec élan pour vous réceptionner sur le toit de tuiles rouges sur la droite. À partir de ce dernier, vous pourrez sauter (toujours avec élan) sous le portique d'une tour blanche **(18)**. Vous y récolterez une **Grande trousse de soin** et des **Balles de revolver** avant de retourner aux pieds du grand temple. Maintenant, placez-vous sur le grand bloc sous la grosse cloche, visez-la avec le Vise Laser et tirez dedans **(19)** pour déclencher l'ouverture d'une porte.

Elle se trouve sur votre gauche. Mais avant de la franchir, redescendez dans la ville et retournez dans la petite cour où vous aviez remarqué une porte en bois close. Eh bien ! maintenant elle est ouverte **(20)**. Abattez le doberman puis fouillez les étagères pour trouver une **Grande trousse de soin** et **le secret 2**. Remontez à présent jusqu'au grand temple et passez par la porte qui s'était ouverte sur la gauche. Sautez avec élan vers l'ouverture dans le bâtiment en face (en maintenant la touche "Action"), actionnez vite le mécanisme dans la bouche du visage de pierre, puis sautez sans tarder d'où vous venez car les chauves-souris pullulent dans ce secteur.

Vous pourrez, à présent, pénétrer dans le grand temple par la porte au niveau des colonnes. Prenez le passage de gauche et actionnez le levier. Un des corbeaux de l'autel va alors se changer en oiseau de glace. Montez sur l'autel pour tourner le socle de cet oiseau : le bélier au-dessus va se balancer. Prenez maintenant le passage de droite. Une fois face au bélier, ne vous en approchez surtout pas, sous peine de mort par collision brutale. Accrochez-vous plutôt au rebord de droite et évoluez le long de la fissure **(21)** jusqu'à pouvoir vous hisser dans un passage dans lequel vous baisserez un levier.

Accrochez-vous au rebord et laissez-vous tomber dans la salle pour aller tourner le socle du second corbeau, devenu de glace. Une porte va alors s'ouvrir à l'extérieur du temple. Rendez-vous dehors pour la trouver **(22)**. Mais avant cela, retournez dans la salle où vous avez actionné le visage de pierre, dernièrement, pour découvrir que le mur de droite cachait en son sein le **secret 3 (23)** ! Passez maintenant la porte qui s'était ouverte au niveau du grand temple. Vous n'aurez plus qu'à vous emparer du **Symbole de Saturne** et sortir avant que Larsen et le "Frenchie" ne vous surprennent...

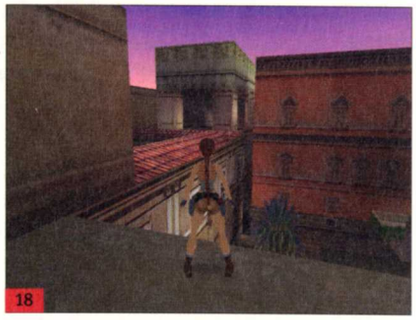
Niveau 2 : Les Marchés Troyens

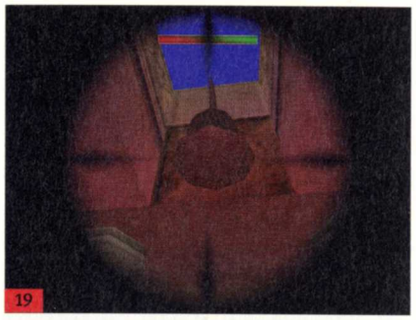
Entrez dans la pièce de gauche et tirez dans la petite boîte sur le tas de pavés pour la détruire **(24)**. Elle renferme le fameux **Pied-de-Biche** instauré dans TR4. Faites de même dans la pièce de droite pour trouver de nouveau, dans la boîte, un **Vise Laser** que vous possédez à présent en triple exemplaires... Allez utiliser votre Pied-de-Biche sur la porte en métal donnant sur cette rue **(25)**. Vous pouvez donc entrer et vous baisser pour exploser la petite boîte révélant un **Petite trousse de soin**.

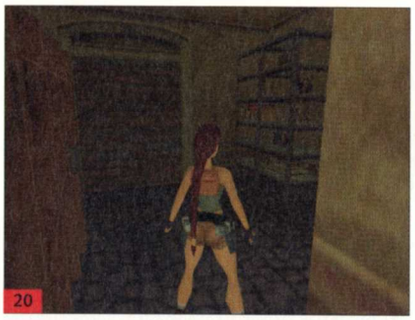
Escaladez l'échafaudage, puis la caisse à son sommet, avant de sauter et vous accrocher au rebord de la fenêtre en face, où vous ramasserez une **Petite trousse de soin**. De nouveau sur la caisse la plus élevée, marchez sur le câble pour traverser la salle **(26)**. De l'autre côté, vous pourrez sortir et progresser sur une passerelle de fer. Sautez à droite, à son extrémité, puis sur la petite plate-forme de fer. Prenez alors votre élan pour vous propulser dans l'ouverture entourée de lions ailés pour y ramasser des **Balles de Fusil**.

Retournez ensuite sur la petite plate-forme de fer et laissez-vous tomber en contrebas dans la salle **(27)**. Récupérez les **Torches** sur le tas de pavés, puis les **Balles de revolver** devant la porte avant

17


18


19


20

21

22

23

24

25

26

de remonter sur les plates-formes pour sortir de la pièce. Accrochez-vous au rebord, puis lâchez-vous pour descendre prudemment. Repérez bien la dalle grise au sol près de l'endroit où vous vous êtes réceptionné : nous verrons plus tard de quoi il retourne.

27

Dans ce lieu, vous trouverez une échelle cachée derrière le pilier de gauche soutenant la seconde arche de pierre surplombant la cour **(28)**. Grimpez à son sommet et passez l'angle à

28

30

32

33

gauche pour vous retrouver sur l'arche de pierre. Placez-vous de façon à avoir l'échelle sur votre gauche, et sautez avec élan vers l'arche en face. Vous pourrez alors pénétrer dans une petite salle, sur la gauche, dans laquelle il faudra tirer trois fois sur la corde **(29)** dans le but de rehausser le gros engrenage.

À partir de maintenant, ne perdez pas une seconde. Sortez et rejoignez la troisième arche sur la droite par des bonds avec élan, entrez dans la petite salle sur la droite, et tirez la corde pour mettre en branle le mécanisme d'engrenages en bas. En conséquence, une énorme roue de métal va se déplacer pour libérer un passage. Mais si vous n'avez pas été assez rapide, il ne se passera rien.

Revenez sur l'arche de pierre la plus proche et sautez avec élan en visant l'ouverture entre les deux lions ailés, sur la gauche. Vous y trouvez des **Balles de Uzi**. À présent, vous pouvez descendre et vous rendre dans la salle où se trouvait la grande roue de métal. Passez dans la seconde salle pour prendre les **Balles de revolver** et la **Petite trousse de soin** aux pieds de la statue du guerrier, puis sortez au niveau de la roue.

Vous verrez, sur votre droite, une ouverture accessible par escalade. Descendez dans la pièce située derrière et arrachez la **Pièce en or** de la grille à l'aide de votre Pied-de-Biche **(30)**. Des rats vont alors faire leur entrée en scène, vous forçant ainsi à prendre la fuite jusqu'à leur totale dispersion. Allez maintenant loger la Pièce en or dans son réceptacle, sur le socle de la statue. Une grille s'ouvre alors à l'extérieur.

29

Sortez donc et rendez-vous vers la droite pour constater que la dalle grise de tout à l'heure est à présent ouverte, vous laissant ainsi libre de vous emparer du **secret 1 (31)**, des **Chevrotines** et des **Balles de fusil**. Franchissez la grille qui se trouve juste en face de la salle à la statue du guerrier. Elle vous ramènera dans la rue du début du niveau. Là, passez la grille récemment ouverte, tout de suite à gauche, qui donne sur la cour de l'église.

31

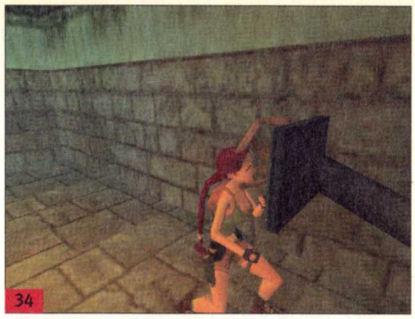
Faites le tour de l'édifice pour trouver, tout au fond, des **Balles de revolver** avant de plonger dans le bassin sous la bouche du visage géant **(32)**. Vous trouverez, sous l'eau, une **Petite trousse de soin** à gauche près d'une grille. Montez ensuite à la surface, entrez dans le couloir et ramassez les **Balles de revolver** avant de pénétrer dans la salle de la tête de centurion géante. Attention ! Cette créature maléfique n'aura de cesse d'utiliser ses yeux qui produisent deux rayons lasers capables de vous foudroyer sur place.

Il faut donc toujours rester en mouvement. Courez sur la passerelle métallique qui fait le tour de la salle puis sautez. Toujours sans perdre une seconde, rendez-vous dans la partie basse et planquez-vous dans le renfoncement de gauche ou de droite (vous y trouvez des **Balles de revolver**). Là, le monstre ne peut pas vous atteindre **(33)**. Vous pouvez aussi remarquer une trappe ronde au sol : ne l'ouvrez pas, mais positionnez-vous dessus, face au monstre, et restez baissé derrière le bloc de pierre.

Ainsi protégé, il va falloir sortir le combiné Revolver + Vise Laser afin de viser les yeux de votre adversaire. Il faudra alors être rapide car vous devrez vous relever pour viser et tirer, vous exposant ainsi aux assauts de la bête. Vous pouvez dégommer les deux yeux dans une même tentative, ou bien vous y prendre à deux fois. N'oubliez pas non plus le zoom-avant pour plus de précision.

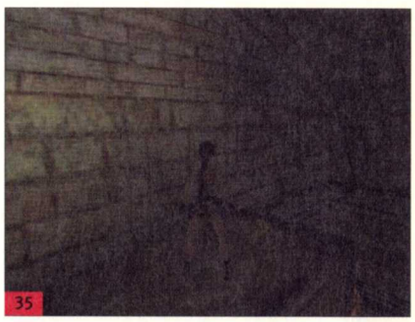
Une fois les deux yeux du centurion crevés, emparez-vous du **Symbole de Mars**. À présent, soulevez la trappe (du côté de la poignée) qui n'est autre qu'une bouche d'égout. Descendez donc l'échelle pour débarquer dans les égouts, dans lesquels vous éviterez de longer les murs. Vous vous épargnerez ainsi le contact assez désagréable avec les rats sortant des voies d'aération et qui n'hésiteraient pas à faire de la natation avec vous.

Jetez-vous directement à l'eau. Vous trouverez, dans un cul-de-sac, une **Petite trousse de soin**. Juste devant se trouve un conduit vertical. Le petit conduit se trouvant au fond est inaccessible à cause du courant ascendant. En revanche, vous pouvez vous engouffrer dans celui placé plus haut. Il aboutira dans une salle où vous trouverez des **Balles de fusil**. Votre Pied-de-Biche va vous être utile afin de décrocher la **Soupape** sur la tuyauterie **(34)**.


34

Retournez dans l'eau, remontez à la surface et sortez des égouts. De retour dans la salle de la feue tête de centurion, rendez-vous dans la pièce comportant un imposant dispositif hydroélectrique rouge : fixez-y la soupape puis tournez-la. Grimpez ensuite sur l'un des deux blocs entourant l'entrée, puis sautez verticalement afin de vous accrocher et vous hisser sur la structure métallique au-dessus. Bondissez alors sur l'armoire hydroélectrique au sommet de laquelle repose le **secret 2 (35)**.

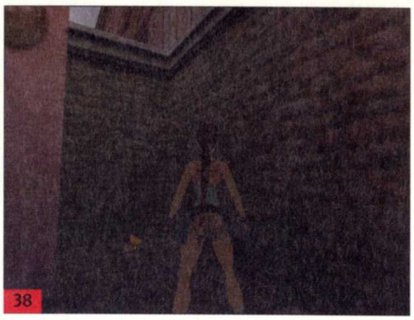
Vous pouvez à présent aller plonger dans le conduit vertical des égouts, le petit conduit au fond étant libre d'accès. Vous ne tarderez pas à rencontrer un autre petit conduit sur la gauche : aventurez-vous-y pour vous retrouver dans une salle comportant une **Grande trousse de soin**. Reprenez votre périple aquatique pour être confronté à deux turbines à courant, vous interdisant l'accès d'un petit conduit **(36)**.


35

36

Face à ces turbines, il vous est possible de monter à la surface. Tournez alors la valve sur l'armoire rouge. En bas, le courant aura cessé et le petit conduit sera praticable. Au bout, vous serez de nouveau à l'air libre. Ramassez les **Balles de fusil** et le **Fusil**. La grille se refermera alors dans votre dos, vous condamnant dans l'église avec l'Incroyable Hulk, ou presque.

37


38

En effet, une statue de centurion romain va prendre vie **(37)**. Au corps à corps, ses coups d'épée viendront lacérer vos chairs, tandis qu'à distance ses décharges maléfiques, produites par son glaive, réduiront votre barre de vie à néant. Autant dire qu'il vaut mieux ne pas l'approcher ni rester immobile. Équipez-vous du fusil chargé aux Balles de fusil, et tirez sur votre adversaire en opérant des allers-retours dans la salle et le corridor.

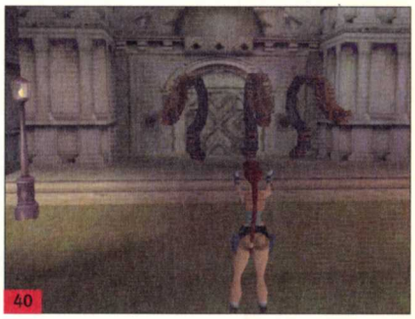
39

Au bout de quelques tirs, il perdra un bras. Son trépas ne se fera alors pas attendre bien longtemps, l'explosion du vitrail non plus. Avant de vous échapper par ce vitrail, n'oubliez pas la **Grande trousse de soin** et les **Chevrotines** sous l'espèce d'autel. Sur le balcon de l'église, vous trouverez une **Petite trousse de soin**. Libre à vous de tenter alors un petit plongeon dans le bassin en contrebas (saut avec élan obligatoire). Mais avant de continuer plus loin, sortez de la cour de l'église pour vous rendre dans la rue, et contournez l'édifice religieux pour trouver un autre accès dans le cul-de-sac.

Vous découvrirez alors, dans une petite cour, le **secret 3**, sous vos yeux ébahis **(38)**. Retournez dans le bassin, franchissez la petite grille à gauche à présent ouverte, emparez-vous du **Symbole de Vénus** puis montez à la surface pour retrouver le jardin du premier niveau... et ce brave Larsen ! Faites, une fois de plus, parler la poudre pour le calmer **(39)**. Comme il vous tire dessus, soyez le plus mobile possible. Les flingues de base suffiront à vous en débarrasser, à moins que les trois dragons du temple ne décident d'entrer dans la partie **(40)**...

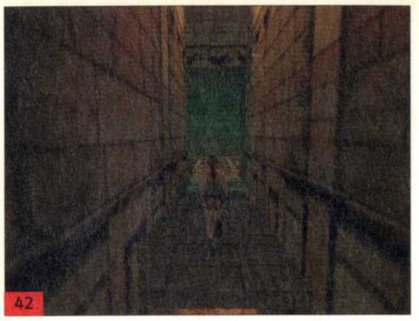
Sitôt Larsen expulsé, c'est donc à vous de leur régler leur compte. Leurs jets de flammes n'auront besoin que de quelques secondes pour faire de vous une torche humaine. Donc, hors de question de rester sur place. Ils seront aussi capables de vous donner des coups de gueule si vous les approchez. Le fusil semble être, une fois de plus, l'arme de prédilection. Vous êtes en sécurité à droite et à gauche du temple, ainsi que derrière lui.

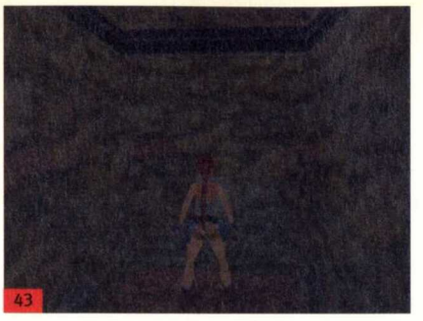
Vous trouverez, dans toute la zone, une **Grande trousse de soin**, deux boîtes de **Balles de fusil** et deux boîtes de **Chevrotines**. Pour exterminer les trois dragons, placez-vous du côté droit ou gauche du temple, courez devant vos adversaires en leur tirant dessus à distance moyenne, sans vous faire toucher par les flammes, puis rejoignez le côté opposé à celui d'où vous êtes parti. En cas de brûlure grave, vous avez toujours la possibilité de vous jeter dans le petit bassin à gauche.


40

Réitérez l'opération de va-et-vient jusqu'à ce que les trois

41


42


43

44

45

46

47

dragons y laissent leur vie, un à un. Ce sera alors pour vous l'occasion de compléter le jeu de médailles autour de la porte du temple : le Symbole de Mars et le Symbole de Vénus y trouveront leur place auprès des précédents **(40)**. Une fois la membrane spectrale passée, vous aurez fait un pas décisif dans l'Inconnu, l'option de demi-tour vous étant à présent impossible.

Sachez qu'une chute inopportune au bas de la grotte vous serait gratifiée d'une mort immédiate, empalé sur des pieux. Il faudra alors sauter de plate-forme en plate-forme jusqu'à la dernière qui s'écroulera sous votre poids, vous entraînant... dans les profondeurs.

Niveau 3 : Le Coliseum

Après votre glissade, continuez tout droit. Une fois les ossements passés, vous verrez, un peu plus loin sur la droite, un bloc de pierre orné d'un anneau **(41)**. Poussez ce bloc dans le mur le plus loin possible pour découvrir un passage secret renfermant le **secret 1**. Une fois celui-ci en votre possession, vous devrez traverser un corridor ceinturé par deux immenses murs.

Au bout de quelques pas, le sol va trembler, se fissurer et s'effriter dangereusement : prenez alors vos jambes à votre cou avant que les dalles ne se dérobent sous vos pieds **(42)** ! Aussi, sautez avant d'atteindre la fin du corridor car un trou sournois se formera sans prévenir. Parvenu au bout, sain et sauf, vous serez vite bloqué dans la salle suivante par une porte désespérément close. Revenez alors à la faille de lave du corridor.

Placez-vous dos au vide, tout au bord, maintenez la touche "Action", faites un petit bond en arrière pour vous accrocher au rebord et laissez Lara placer ses jambes. De cette façon, vous pouvez évoluer vers la cavité sur la gauche. Hissez-vous puis rampez dans ce passage. En descendant plus bas, vous pourrez presser un interrupteur sur le mur **(43)**. À présent, rebroussez chemin. La porte qui vous bloquait sera désormais ouverte. Après quelques mètres dans un sombre couloir, vous glisserez dans une pièce occupée par le roi des animaux himself, c'est-à-dire un lion **(44)** !

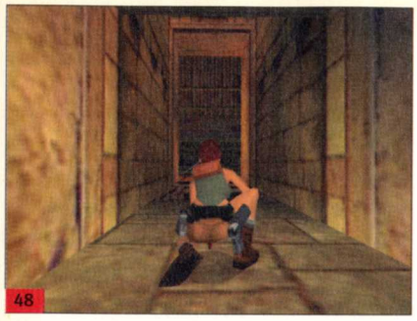
Empressez-vous alors de pousser l'interrupteur sur le mur de gauche pour ouvrir la porte à droite. Pour échapper à la bête, faites très vite un saut périlleux arrière, retournez-vous en vol immédiatement, foncez vers la porte, sautez par-dessus le second fauve qui va débarquer vers vous, puis grimpez l'échelle sans perdre une seconde. D'en haut, vous pourrez vous débarrasser des deux lions en toute tranquillité. Dans la salle nouvellement atteinte, récupérez la "**Fragment de Gemme**" sur son socle **(45)** et filez dans la salle suivante, dans laquelle vous serez aux prises avec un gladiateur.

Rendez-vous dans la salle d'où il provient pour trouver une **Petite trousse de soin**. Montez ensuite au niveau supérieur, abattez le second gladiateur et entrez dans la pièce d'où il est sorti pour ramasser des **Balles de revolver** et appuyer sur l'interrupteur. Montez au niveau de la prochaine terrasse, puis sur la suivante un peu plus haut, en sortant vos flingues. Dès que vous verrez débarquer un gladiateur suivi d'un lion, rebroussez chemin au bas de la terrasse et éliminez-les à distance modérée.

Passez dans la salle dans laquelle ils se trouvaient pour récupérer au fond une **Grande trousse de soin**, et surtout le fameux **Uzi (46)**. Vous n'aurez ensuite d'autre choix que de vous rendre dans une vaste caverne au centre de laquelle repose une large plate-forme percée d'un trou. Commencez par descendre prudemment au bas de la caverne, et rendez-vous sur la plate-forme à gauche où se trouve une corde verticale.

Tirez-la par trois fois afin d'extraire, du trou de la grande plate-forme centrale, un socle soutenant un objet. Une fois le socle à son apogée, le timing sera très serré pour rejoindre la grande plate-forme et vous emparer de l'objet avant la disparition du socle dans son trou. Procédez comme suit : après avoir tiré la corde en faisant face à la grande plate-forme, sautez avec élan pour atterrir sur le petit ponton de pierre en bas à droite, sous le pont par lequel vous êtes arrivé dans la caverne (le saut est assez délicat).

Remettez-vous immédiatement en course et sautez sur le bloc juste devant. Au bout, sautez avec élan pour vous rattraper au rebord de la corniche en face, hissez-vous dessus et parcourez-la vers la gauche pour faire de nouveau face à la plate-forme centrale que vous atteindrez in extremis par un saut avec élan, pour attraper la seconde **Fragment de Gemme**


48

49

(47). Combinez alors les deux Fragments de Gemme pour former la **Gemme**.

Avancez-vous à présent au bout du pont, vers la grille qui s'ouvrira à votre approche. Malheureusement, la fourberie latente des lieux fera son effet et le sol se dérobera sous vos pieds... Arrivé en bas, vous verrez une ouverture de chaque côté. Marchez sur la roche pour atteindre celle de droite (quand vous avez le vide dans le dos). Vous déboucherez alors de nouveau dans la grande caverne. Refaites le parcours pour pouvoir remonter sur la plate-forme centrale et retournez au niveau de la grille au bout du pont de pierre.

La grille du fond va de nouveau s'ouvrir **(48)**. Sautez alors avec élan par-dessus le trou dans le sol pour trouver, dans cette pièce secrète, **le secret 2 (49)**. Sortez et descendez prudemment dans le trou pour glisser de nouveau en bas. Prenez à présent l'autre passage et placez la "Gemme" sur son réceptacle sur le mur. Le sol va alors trembler, annonçant l'effondrement imminent des dalles de la salle ! Un gouffre béant plein de lave apparaît sous vos pieds. Il n'y a pas une seconde à perdre : retournez-vous immédiatement (roulade à 180°), courez et sautez vers l'autre bout de la salle en prenant garde de bien rester centré, de façon à vous réceptionner sur la dalle fixée à la paroi **(50)**.

Vous avez aussi la possibilité de sauter sur le rebord de la fenêtre à partir duquel vous rejoindrez la dalle fixe, mais c'est plus risqué. À présent, tournez-vous vers le vide et sautez avec élan vers la cavité dans la roche en face. Une fois dedans, accrochez-vous au rebord et déplacez-vous vers la gauche en suivant la fissure dans la paroi **(51)**. De cette façon, vous aurez accès au passage sous la dalle fixe. Hissez-vous ensuite par l'ouverture dans le plafond afin d'accéder à la salle au-dessus.

Vous y êtes attendu par un gladiateur et son lion. Une fois le tandem mis hors d'état de nuire, récupérez la **Clé du Coliseum 1** laissée par le gladiateur. Elle vous servira à ouvrir la grande porte de droite équipée d'une serrure sur le mur. C'est alors qu'une statue de centurion romain équipé d'un marteau sortira de sa torpeur millénaire. Son comportement diffère légèrement du centurion armé d'un glaive que vous aviez terrassé auparavant.

Celui-ci, à courte distance, fracasse le sol avec sa masse en provoquant des ondes de choc. Au corps à corps, il vous frappera sans ménagement. Deux techniques pour le vaincre :

-Avec le fusil, shootez le colosse de loin : vu la distance à laquelle il se trouve, vous avez tout le temps de le liquider tout en reculant par petits bonds arrière (le revolver fait aussi l'affaire).

-Mais la technique la plus simple, et de loin la plus lâche, c'est d'attirer votre ennemi, sauter dans l'ouverture dans le sol et le canarder à l'aide des pistolets de base (munitions illimitées d'origine) **(52)**.

Son armure, au bout d'un certain temps, n'y résistera pas et vous ferez des économies de munitions sans vous fatiguer !
Après ce combat rondement mené, filez dans la salle du défunt centurion dont la porte se refermera sur vous, puis entrez dans le passage dans le mur. Dans cette petite pièce, prenez la **Clé du Coliseum 2 (53)** puis allez ouvrir la seconde porte dans la salle du centurion.

Glissez sur la pente pour finalement vous retrouver dans la grotte, sous le temple du jardin à Rome. Sautez avec élan pour atteindre la plate-forme en face, puis une nouvelle fois pour rejoindre la suivante tout au bout. Rampez alors dans le passage pour trouver le **secret 3** avant de retourner devant le mur jaune organique. Sortez ensuite le Pied-de-Biche pour arracher l'objet au centre du mur **(54)**.

LE DEUXIÈME MONDE

NIVEAU 4 : LA BASE

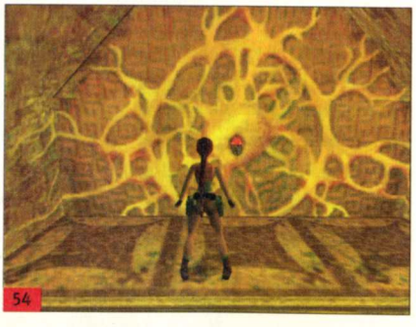
Vous glissez dans un conduit d'aération. Avec votre bonnet et votre treillis, vous ressemblez presque à un jeune de banlieue... Ces murs sont ceux d'une base militaire russe. Le couloir étant bouché par des gravats, descendez les escaliers pour débarquer dans un immense entrepôt où vous serez perpé-

50

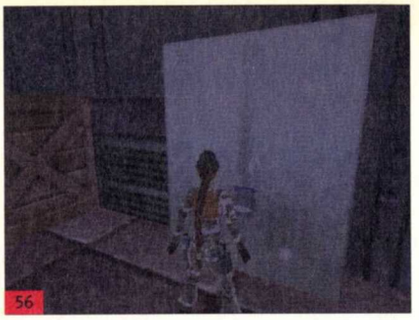
51

52

53


54

55


56

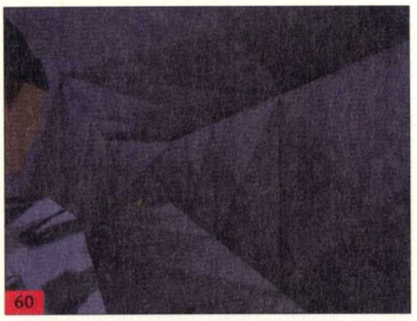
tuellement menacé par une grue se déplaçant au plafond **(55)**, manipulée par un sombre personnage derrière une vitre en hauteur. Le type va essayer de vous étriper avec son engin capable de vous anéantir d'un coup.

57

Il ne faut donc jamais rester trop longtemps sur place. Un bon conseil : prêtez l'oreille pour vous renseigner sur l'évolution de la grue et repérez constamment son ombre au sol. Commencez par aller ouvrir l'armoire se trouvant à l'opposé de votre position, sous la

58

59

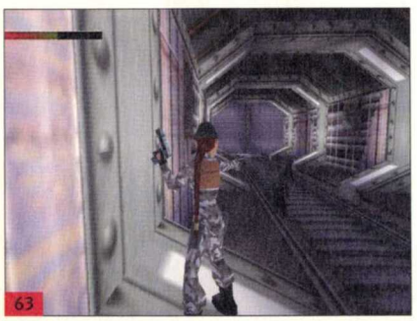

60

61

baie vitrée **(56)**. En la fouillant, vous trouverez une **Clé en argent**. La porte correspondant à cette clé se trouve dans le coin inférieur gauche de la salle par rapport à votre point d'arrivée **(57)**.

62

Ouvrez-la et montez les marches pour avoir affaire à deux brutes épaisses, dans la salle de contrôle derrière la baie vitrée **(58)**. Ces deux énergumènes russes, à casquette rouge, n'hésiteront pas à vous tirer dessus, vous forçant à les éliminer promptement. L'un des deux, dans son malheur, perdra sa **Carte magnétique**. Fouillez l'armoire pour trouver une paire de **Balles de Uzis** avant de retourner dans l'entrepôt.


63

Dirigez-vous vers l'armoire de tout à l'heure. Deux portes se trouvent non loin de là : l'une à droite et l'autre à gauche de l'armoire. Faites coulisser votre nouvelle carte dans le lecteur de cartes de la porte de gauche. Sortez immédiatement vos guns car un Husky va débarquer. Vous remarquerez, par la suite, qu'une des grilles de bouche d'aération est de travers **(59)**.

Sautez en l'air et tirez dedans pour la pulvériser. Vous aurez alors accès au conduit dans lequel se trouve le **secret 1 (60)**. Retournez à présent dans l'entrepôt pour ouvrir la porte à droite de l'armoire. En haut, vous découvrez une porte close et un balcon. Placez-vous à l'endroit où la rambarde est cassée de façon à sauter avec élan sur le container gris sur la droite **(61)**. À partir de maintenant, il va falloir faire vite car la grue se fera toujours aussi menaçante.

De là, sautez avec élan vers le groupe de caisses et containers empilés au centre de la salle. Grimpez ensuite sur la caisse de bois la plus élevée et sautez avec élan en visant les containers en face, légèrement sur la droite. Sur ces derniers, grimpez sur la caisse de bois et sautez avec élan pour vous rattraper au rebord du balcon en face, là où il n'y a pas de balustrade **(62)**. Rendez-vous dans le couloir qui suit et pressez le bouton pour ouvrir la porte.

Vous parviendrez alors dans la salle de commande de la grue. Le grutier fera les frais de son insolence... Fouillez les deux armoires pour trouver des **Balles de Uzi** et une **Petite trousse de soin** avant de presser l'interrupteur pour ouvrir la porte et sortir. Vous vous retrouvez alors sur le premier balcon. Libre à vous de sauter de nouveau sur les containers de l'entrepôt afin de procéder tranquillement à l'inspection des lieux, la grue étant neutralisée.

Vous trouverez une **Petite trousse de soin** sur des containers empilés dans le coin opposé au premier balcon, ainsi que des **Balles de Uzi** dans le coin opposé au second balcon. Engagez-vous maintenant sur la voie ferrée dont le rideau de fer a été arraché par Lara. Vous ne tarderez pas à rencontrer deux hommes de l'armée russe **(63)** : faites-leur la peau sans ménagement. Prenez le passage de gauche pour vous retrouver à l'extérieur de la base, dans les docks.

Une porte se trouve à gauche de la grue : glissez votre **Carte magnétique** dans la serrure électronique pour l'ouvrir, puis dégainez sans tarder car un militaire russe se trouve dans la salle. Son trépas lui fera perdre une **Clé en argent**. En faisant le tour du moteur de la soufflerie, vous constaterez qu'il manque un fusible. De toute évidence, vous ne le possédez pas, donc sortez.

Grimpez sur le wagon, montez sur la caisse puis hissez-vous sur le container suspendu à la grue. Tournez-vous vers les caisses empilées devant la partie gauche du bâtiment et exécutez un saut avec prise d'élan en visant l'angle du container gris reposant sur le sol **(64)**. Escaladez ensuite les différentes caisses pour dénicher le **secret 2 (65)**. Vous avez tout le loisir de plonger dans l'eau glacée qui baigne le gigantesque sous-marin russe, mais sachez qu'il n'y a rien dans l'eau ni sur la banquise.

En revanche, une échelle vous permettra de remonter. Retournez à présent dans le tunnel de la voie ferrée et prenez, cette fois, le passage de droite. Montez à l'étage et ouvrez la porte avec votre clé. Vous surprendrez une conversation... Descendez prudemment sur le sol, avancez-vous au bord du quai, face au sous-marin, et descendez l'échelle fixée à la paroi.

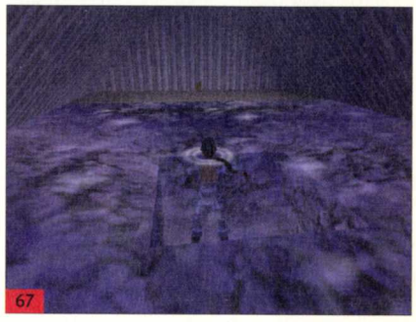
Au bord de l'eau, vous découvrirez un tunnel au fond duquel vous apercevrez la rose d'or du secret 3, malheureusement inaccessible... pour l'instant ! Mais remontez, c'était juste pour vous faire saliver ! Une des portes est équipée d'une serrure à carte : ouvrez-la. Vous vous aventurerez alors dans les vestiaires de la base où vous êtes attendu par un Husky, tout de suite à gauche. Fouillez ensuite les six armoires pour vous procurer une **Petite trousse de soin**, des **Balles de revolver**, des **Balles de Uzi**, un Revolver et un **Fusible**.

64

65

Rendez-vous à présent dans les douches communes où, visiblement, les propriétaires ont eu un léger dégât des eaux... Dans le coin droit au fond de la salle, près d'une des douches encore ouvertes, une grille est dissimulée dans l'eau. Soulevez-la **(66)** puis plongez dans ce conduit d'évacuation des eaux. S'en suivra alors un long dédale subaquatique. Ne tournez pas à gauche au début, c'est un cul-de-sac.

66


67

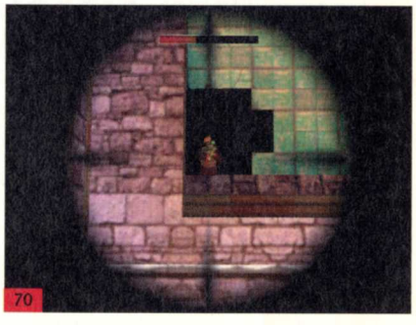
Au sortir du conduit, vous déboucherez dans la grotte du **secret 3 (67)** entr'aperçu tout à l'heure, au bas du sous-marin. Reprenez donc le conduit, puis remontez dans les douches avant d'aller pousser le bouton pour ouvrir la porte donnant sur le tunnel ferroviaire. Montez une fois de plus les escaliers sur la droite pour atteindre de nouveau la passerelle de fer en haut.

68

Suivez la passerelle par la droite, prenez votre élan pour sauter et vous rattraper au morceau de passerelle en face, puis réitérez l'action afin d'atteindre le reste de la passerelle où vous bénéficierez de **Balles de revolver** et d'un **Vise Laser (68)**. Fusionnez-les dès à présent, puis retournez dans le tunnel ferroviaire par en haut ou par en bas, la porte ne nous intéressant pas car elle est verrouillée.

69

Prenez le couloir en face pour retourner aux docks avec la grue. Petite séquence de snipe, à présent : sitôt arrivé dehors, vous serez pris pour cible par deux snipers. Planquez-vous derrière le wagon pour vous mettre à l'abri. Le premier des deux tireurs est positionné derrière une baie vitrée brisée, en hauteur, face au wagon **(69)**. Équipez-vous du duo Revolver + Vise Laser, grimpez sur le wagon, visez le type avec le zoom puis empressez-vous de le descendre avec quelques balles.

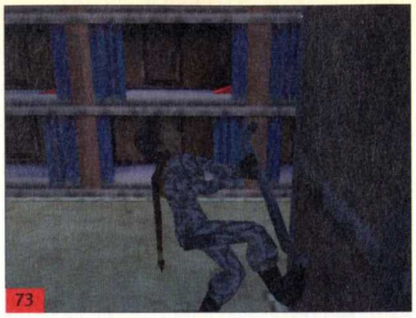

70

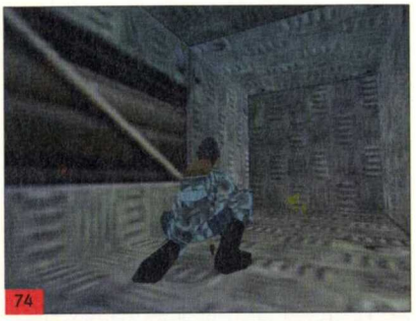
Le second sniper est posté derrière une autre baie vitrée, sur la droite. Grimpez sur le wagon puis sur la caisse fixée à la grue avant de vous en débarrasser en quelques coups **(70)**. À présent tranquille, pénétrez dans la salle du moteur de soufflerie et passez derrière pour placer le fusible manquant **(71)**. Les turbines vont alors se remettre en marche et une porte va s'ouvrir dans cette salle.

71

Sortez rapidement vos flingues car vous allez vous faire agresser par un Husky. Pressez le bouton derrière la porte pour faire pivoter la grue dehors, puis sortez. Grimpez sur le wagon, sautez avec élan pour vous accrocher à la caisse de la grue et vous hisser dessus, puis sautez avec élan vers le sous-marin **(72)**.

72


73


74

75

76

77

78

79

NIVEAU 5 : LE SOUS-MARIN

Vous voilà enfermé dans un compartiment couchettes du sous-marin russe, dépouillé de toutes vos armes. En regardant les barres de sécurité entre les deux blocs de couchettes au centre, vous remarquerez que l'une d'entre elles est légèrement décrochée. Arrachez-la alors de la cloison **(73)**. Cela vous fera un **Pied-de-Biche** de substitution ! Utilisez-la sur la grille d'aération sans extincteur devant pour pénétrer dans les conduits du système de ventilation.

Rampez dans le passage puis escaladez l'échelle sur la gauche. Arrivé au sommet de la gaine, rampez en marche arrière pour vous introduire dans l'autre gaine. Accrochez-vous à la paroi (laissez Lara placer ses jambes) car trois des murs de cette gaine sont praticables, vous permettant ainsi de descendre. Vous pourrez alors accéder à un conduit percé dans la paroi, à l'intérieur duquel vous trouverez le **secret 1 (74)**.

Montez au sommet de la gaine et introduisez-vous en rampant dans le conduit où se trouve une échelle ascendante, l'autre se révélant être un cul-de-sac. Montez les échelons puis rampez pour accéder à une gaine d'où pendent des câbles électriques sectionnés **(75)**. Ne tombez pas dedans car la chute vous serait fatale. Accrochez-vous au rebord, déplacez-vous vers la gauche et entrez dans le conduit. Soulevez la grille au sol pour découvrir une petite salle en dessous.

Inspectez les étagères pour trouver une **Petite trousse de soin** et fouillez le petit meuble en bois **(76)**. Dans le tiroir vous dénicherez une **Batterie (-)**. Remontez jusqu'à la gaine aux câbles électriques et engouffrez-vous dans l'autre conduit, avec une échelle ascendante que vous gravirez dans la foulée. En rampant dans le conduit suivant, vous passerez devant des grilles d'aération qui donnent sur la salle de commandement. Un peu d'espionnage s'impose...

Poursuivez dans cette direction, descendez l'échelle et rampez avant d'atteindre une trappe que vous soulèverez. Introduisez-vous alors en bas, dans les cuisines, où s'active un cuisinier mijotant la bouffe pour l'équipage. On va se la jouer à la Syphon Filter, vous allez voir. Ne courez surtout pas mais, au contraire, marchez lentement pour vous faufiler discrètement dans le dos du pauvre cuisto. Arrêtez-vous près de lui, sans vous coller, afin de ne pas vous faire prendre, puis pressez la touche "Action".

Allez hop, un bon coup de Pied-de-Biche dans la tronche **(77)**. Si jamais vous vous faites repérer, le type n'hésitera pas à vous larder par de violents coups de couteau. Une fois à terre, récupérez sur son cadavre la **Clé en bronze**. Ne vous amusez pas à marcher sur les plaques chauffantes si vous ne voulez pas finir en méchoui. Avec votre clé, allez ouvrir la porte en fer rouillé pour entrer dans la réserve. Vous retrouverez vos pistolets habituels dans le petit meuble en bois, ainsi qu'une **Clé en argent** sur les étagères.

Allez à présent ouvrir la porte en bois dans la cuisine pour faire irruption dans la cafétéria où vous attendent deux sous-mariniers. Un troisième lascar, avec un béret rouge, est planqué dans les WC du sous-marin à droite. Vous pouvez vous y rendre mais, à part lui, ils sont vides. Vous grappillerez, sur la dépouille du malheureux, des **Balles de fusil**. Pénétrez à présent dans la coursive à gauche, tournez à gauche, débarrassez-vous du sous-marinier dans cette coursive, puis tournez la valve du sas à droite pour l'ouvrir. Grimpez l'échelle.

Au bout de ce corridor, vous serez attaqué par deux vermines dont l'une des deux laissera un **fusil** au terme de l'affrontement. Escaladez les différents containers pour trouver une **Grande trousse de soin** et, surtout, un flacon **Scaphandre**. Regardez bien les deux caisses de bois empilées sur lesquelles vous avez ramassé une Grande trousse de soin : celle du bas est légèrement abîmée. Utilisez alors le Pied-de-Biche pour l'ouvrir **(78)** car elle renferme le **secret 2**.

Retournez à présent dans la cafétéria pour ouvrir le sas à droite de l'écran de télé. Éliminez le Russe dans la remise tout de suite à droite. Les étagères et le meuble sont vides. Par contre, vous pouvez ouvrir la trappe **(79)** dans le plafond en montant sur la caisse, en sautant et en vous accrochant à la poignée de la grille. Hissez-vous alors dans le conduit de ventilation, rampez pour progresser, puis levez-vous dans le second conduit vertical en dessous duquel vous allez passer.

Regardez en haut sur votre droite pour apercevoir un passage secret **(80)**. Hissez-vous à l'intérieur : là se trouve le **secret 3**, sous vos yeux émerveillés. Descendez puis allez ouvrir la grille au sol peu après. Tenez-vous prêt car, au moment où vous poserez le pied sur le sol de cette remise, la porte s'ouvrira et un béret rouge fera irruption. Fouillez le petit meuble pour trouver la **Batterie (+)**. Combinez-la avec la Batterie (-) pour former la **Batterie Scaphandre**.

Les étagères étant dépourvues d'intérêt, sortez dans la coursive. Descendez l'échelle au fond, le passage de gauche vous ramène à la cafétéria. Dans la coursive, en bas, un sous-marinier va jaillir du compartiment couchettes, au fond à droite. Il perdra des **Chevrotines**. Vous trouverez une **Petite trousse de soin** dans le compartiment. Sortez et allez ouvrir le sas dans la coursive. Il donne sur la salle des torpilles où vous attend un autre Russe. En haut de l'échelle, vous avancerez dans un couloir donnant accès à quatre cabines.

La première de gauche ne contient qu'un scaphandre exposé derrière sa vitrine. Pénétrez dans la deuxième à droite pour avoir affaire à un sous-marinier, mais la cabine ne présente pas plus d'intérêt que la première. Ouvrez ensuite le sas de la première cabine de droite et plombez le gars en uniforme. Votre acte vous rapportera la **Console Scaphandre (81)**.

Fixez-y le scaphandre en les combinant dans l'inventaire, puis allez ouvrir le sas de la dernière cabine (la deuxième de gauche). C'est la seule à proposer un scaphandre non protégé par une vitrine. Encastrez la Console Scaphandre sur la partie supérieure du scaphandre **(82)**, puis ajoutez-y la Batterie Scaphandre. Il est temps d'enfiler votre nouveau costume...

Niveau 6 : LE GRAND PLONGEON

Revêtu du scaphandre, vous êtes dans les profondeurs abyssales, sous une cheminée d'accès au sous-marin. Un projecteur, fixé à votre équipement de plongée, vous permet d'y voir clair dans ces ténébreux abîmes. Vous disposez aussi de **Torches leurres**.
Mais vous pouvez toujours craquer des Torches classiques. Votre oxygène est pour le moment inépuisable, donc pas de souci. Pour vous mouvoir, maintenez la touche de saut. Commencez par sortir de la cheminée et avancez tout droit, au niveau des algues. Vous vous rendrez vite compte que vos déplacements seront limités par les récifs, le courant et l'impossibilité de monter à la surface.

Virez légèrement à droite et suivez la seule voie disponible entre les reliefs. Vous tomberez alors nez à nez avec un type dans un mini sous-marin jaune **(83)**. Il va d'ailleurs vous tirer dessus avec ses roquettes. Les esquiver se révélera assez aisé grâce à l'effet d'apesanteur aquatique. Sur le fond, dans cette zone, repose un gros morceau de coque en métal rouillé. Allez au fond de cette zone pour trouver, au bas de la coque, s'enfonçant dans la roche, une petite cavité **(84)** dans laquelle vous découvrirez le **secret 1**.

Sortez ensuite de ce lieu et retournez vers le sous-marin, bien que vous devrez lutter contre la force du courant. Poursuivez à présent vers la gauche. Vous pourrez vous diriger dans deux directions. Celle de gauche se révélera impraticable à cause d'un courant très défavorable. Par contre, la droite vous amènera dans une grande zone où sévit le mini sous-marin jaune. Vous remarquerez, sur le fond, un gros morceau de coque.

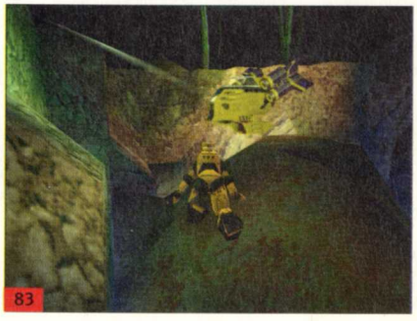
Allez au bout de la zone et regardez sur la gauche pour voir un petit passage dans la paroi. Engouffrez-vous dedans et suivez-le pour déboucher sur un morceau de coque plus imposant percé d'un trou à son sommet **(85)**. Allez à l'intérieur. Vous trouverez des ouvertures vous permettant de passer de pièce en pièce jusqu'au **Lance du Destin**.

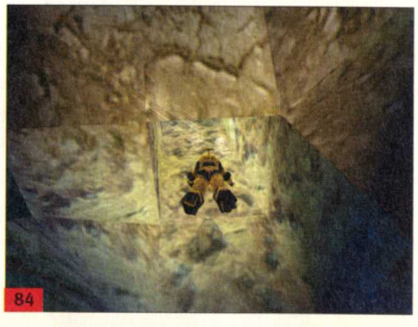
Rongée par la rouille depuis des siècles, l'épave ne fera pas long feu... et votre réserve d'oxygène non plus ! Il vous reste l'équivalent d'une poignée de secondes à respirer, à peine suffisant pour retrouver le sous-marin et remonter à bord. Vous n'avez pas le droit à l'erreur. Une fois hors du débris de coque, ne repassez pas par le passage dans la roche, mais filez plutôt dans l'autre direction. Vous profiterez alors d'un courant porteur qui vous ramènera près du sous-marin. Plus qu'à vous y introduire.

80

81

82


83


84

85

NIVEAU 7 : NAVIRE EN DÉTRESSE

L'avenir semble des plus incertains pour ce sous-marin en état de "Red Alert". Quittez cet étage par l'échelle dans votre dos. En bas, vous serez attaqué par deux hommes au sortir de la salle des torpilles. Faites-leur les poches pour vous procurer des "**Balles de Uzi**" et des "**Balles de revolver**", puis tournez à droite et grimpez l'échelle. Sur votre droite, une coursive en feu **(86)**. En face, de l'eau et encore de l'eau. Optez pour cette voie.

Abattez l'homme dans la remise au fond à droite et récupérez ses **Balles de Uzi** avant de retourner à la coursive en feu, les conduits d'aération étant ici bouchés. Sautez par-dessus la première flamme. Si jamais vous preniez feu, faites une roulade dans l'eau, là où il n'y a pas de flamme, pour l'éteindre. Entrez dans la remise à gauche. En fouillant l'étagère, vous trouverez encore des **Balles de Uzis**. De nouveau dans la coursive, sautez par-dessus la seconde flamme pour retrouver la cafet' à présent inondée.

86

87

88

89

90

91

92

Des câbles sortant du plafond vont entrer en contact avec la flotte, rendant l'atmosphère très électrique. Mettre un pied dans l'eau serait alors sanctionné par une électrocution quasi immédiate. Bondissez sur la table qui vous fait face, puis sur les deux suivantes droit devant. Mais prenez garde au plafond qui peut se révéler bien traître. Vous devez ensuite rejoindre la table à côté des câbles à droite **(87)**.

Mais attention, Il faut impérativement sauter avec élan pour ne pas vous bouffer le plafond (vous pouvez aussi l'atteindre d'un saut normal à partir de l'angle de la table centrale de la rangée de gauche) ! Intéressez-vous à présent à l'entrée juste à côté. Pour atterrir dedans sans risquer de toucher l'eau, placez-vous bien en face, au bord de la table, faites un pas en arrière puis exécutez un saut classique. Partez à droite dans cette coursive, sortez vos armes et éliminez le sous-marinier dans la remise **(88)**.

Il y laissera la vie mais aussi la fameuse "**Carte magnétique**". Les étagères vous réservent une "**Petite trousse de soin**". Retournez dans la cafétéria. Sautez de table en table jusqu'à l'écran de télé, puis sautez avec élan sur la table à droite afin de rejoindre la coursive enflammée. Pour accéder à l'ouverture, sans encombre, il faut tenter un saut en diagonale (risqué) ou bien se placer au bord de la table, face à l'ouverture, faire un petit bond arrière, puis sauter sans élan et se mettre immédiatement à courir dès la réception. Ressautez par-dessus les flammes, prenez à droite puis ouvrez le sas de gauche avec votre carte.

Hors de question de s'aventurer dans le couloir de droite vu le voltage qui traîne dans l'eau. Grimpez plutôt l'échelle devant vous. La salle de gauche n'est guère plus accueillante, niveau "confort électrique". Continuez tout droit pour arriver dans la salle de commandement du sous-marin. Vous pouvez vous y risquer sans crainte et grimper sur la table recouverte d'une mappemonde. Regardez alors les deux grilles d'aération en face de vous **(89)**.

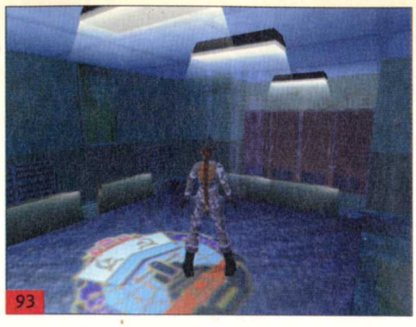
Vous remarquerez que celle de droite est en piteux état. Sautez verticalement et faites-la voler en éclats par quelques coups de feu. Sautez ensuite pour vous accrocher à l'ouverture libérée, puis hissez-vous dans le conduit. Il se termine en cul-de-sac vers la gauche, mais se prolonge vers la droite par une grille à soulever. Dans ce débarras, l'étagère est vide mais il y a un levier fixé au mur entre les deux pancartes jaunes.

Le but est de sauter et de s'accrocher au levier pour le baisser **(90)**. Dès lors, l'alimentation électrique de l'appareil sera coupée, vous plongeant ainsi dans l'obscurité. Reprenez le conduit pour rejoindre la salle de commandement. Allez ouvrir le sas de gauche, près des deux périscopes. Vous découvrez alors le "Russe à la casquette" gravement blessé **(91)**. Il vous remettra une **clé en argent**.

Sortez de la salle. Vous pouvez à présent pénétrer sans danger dans l'autre salle du couloir. Vous trouverez dans l'eau, tout de suite à gauche, une **Grande trousse de soin**. Plus loin, ce seront des **Balles de revolver**, puis le **Revolver** qui leur correspond, tout au fond sur la gauche. Pour finir, grimpez sur l'un des tableaux de contrôle et emparez-vous du **Bouteille d'Azote (92)**.

Retournez dans le couloir et descendez l'échelle. Traversez la coursive qui part sur la gauche, les câbles n'étant plus alimentés, puis ouvrez la porte du fond à l'aide de votre clé. Vous mettez les pieds dans la salle de direction.

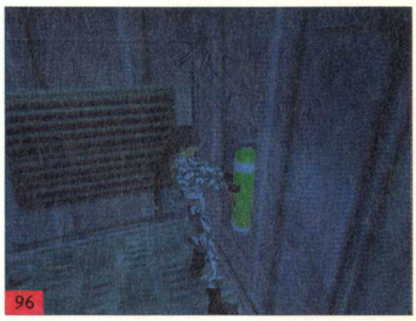
Fouillez alors les quatre armoires **(93)** pour acquérir une **Petite trousse de soin** et surtout la **Bouteille d'Oxygène**. En sortant de cette salle, vous vous ferez agresser par deux brutes épaisses, alors soyez sur vos gardes.


93

94

En inspectant le corps d'une de vos victimes, vous trouverez une **Clé en Bronze**. Sortez de cette coursive et prenez à gauche. Tournez deux fois à droite et vous retrouverez la coursive ardente au bout de laquelle se trouve la cafétéria où vous devez vous rendre. Celle-ci ne présentant plus aucun risque d'électrocution, vous pouvez entrer dans la cuisine pour constater, avec bonheur, la présence du **secret 1** en lieu et place du cuisinier qui travaillait là **(94)** !

95


96

À présent, retournez dans la salle de commandement. Introduisez-vous de nouveau dans le conduit d'aération à droite et rejoignez la salle où vous aviez coupé le courant. Ouvrez alors la porte qui s'y trouve grâce à votre dernière clé (craquez un leure si vous n'y voyez rien). En ouvrant le petit meuble en bois, vous prendrez possession du **secret 2 (95)**.

Revenez dans la salle de commandement, retournez voir le "Russe à la casquette" dans la pièce du fond, puis escaladez l'échelle. Au-dessus de votre tête, la mer à perte de vue... Placez la Bouteille d'Azote dans le mur de gauche. La vitre de droite va alors basculer, vous permettant de loger cette fois la Bouteille d'Oxygène **(96)**.

97

98

LE TROISIÈME MONDE

Niveau 8 : LA POTENCE

Lara retombe en enfance, ou presque, puisqu'elle retrouve ses 16 ans. Descendez dans le trou qui jouxte votre position. Vous pourrez alors vous rendre dans la grande fosse bordée de falaises. Rendez-vous vers la gauche puis dans le coin gauche. Là, sautez en avant pour pouvoir progresser dans un passage dans la roche détenant, en son milieu, une "**Petite trousse de soin**".

Remontez à présent en haut de la falaise par le passage que vous avez emprunté. Placez-vous au bord de la falaise et regardez la paroi en face : elle est percée d'une fissure horizontale. Pour l'atteindre, vous devez faire un saut avec élan pour atterrir sur la grande dalle de pierre grise en contrebas **(97)**. Accrochez-vous ensuite à la fissure et déplacez-vous vers la gauche **(98)** jusqu'à atteindre un angle.

Après l'avoir franchi, lâchez-vous sur la dalle de pierre. Tournez-vous vers le vide pour voir, sur votre droite, une autre dalle de pierre. Sautez dessus et maintenez la touche "Action" pour vous rattraper à son rebord, puis évoluez vers la droite. Avant de passer l'angle, lâchez-vous pour vous réceptionner sur une petite corniche juste en dessous. Vous verrez alors un trou béant dans la paroi à votre droite **(99)**.

99

Dans cette grotte secrète, vous vous ferez bouffer par des chauves-souris mais, en contrepartie, vous mettrez la main sur une **Grande trousse de soin** mais aussi sur le **secret 1**. Sortez et refaites le parcours pour revenir au niveau de la fissure et des dalles de pierre afin de vous accrocher de nouveau au rebord de la dalle de pierre de tout à l'heure. Après avoir passé l'angle, placez-vous au niveau de la petite ouverture juste en dessous dans la paroi, lâchez votre prise, puis rappuyez immédiatement sur "Action" pour vous rattraper à l'ouverture avant de vous hisser dedans.

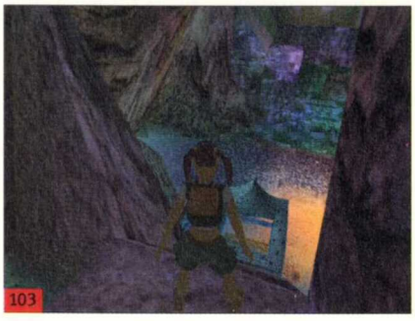
Montez sur le bloc de pierre à droite, puis sautez pour vous accrocher à la vigne au plafond **(100)** afin de vous déplacer jusqu'à l'ouverture en face. Récupérez la "**Grande trousse de soin**" dans la cavité à droite avant de glisser dans le couloir à gauche. Après avoir discuté avec un cadavre en décomposition, pendu à un arbre, vous ne tarderez pas à subir les offenses d'un imp, un nabot blanc particulièrement agressif **(101)**. Faites face à l'entrée du couloir d'où vous provenez.

À sa gauche se trouve un bloc de pierre assez haut. Accrochez-vous au rebord au-dessus de l'entrée, déplacez-vous vers la gauche pour avoir le bloc dans le dos, hissez-vous sur le rebord, puis faites très vite un saut périlleux arrière pour atterrir sur le bloc où vous mettez la main sur le **secret 2 (102)**.

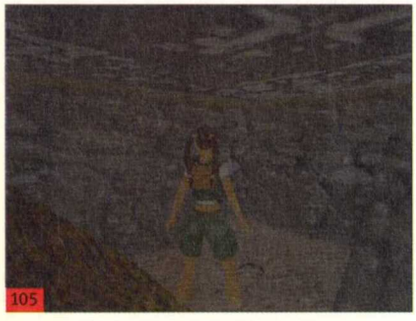
100

101

102


103

104


105

Dirigez-vous à droite du puits. Là où la roche paraît rougeâtre, vous pouvez vous accrocher au plafond et progresser jusque dans l'ouverture où vous serez assailli par les chauves-souris. Vous surplombez ensuite le puits dans lequel vous n'avez plus qu'à plonger **(103)**. Nagez jusqu'au fond, tournez à droite, puis de nouveau à droite avant de prendre la galerie sur la gauche. Montez dans le conduit au bout pour gagner la surface.

Vous émergez dans un bassin dans lequel vous serez bientôt rejoint par une meute de rats. Faites face à la baraque orange, prolongée d'un ponton de bois, et nagez vers la droite. Placez-vous dans le coin avec la rampe de bois inclinée, hissez-vous dessus et faites immédiatement un saut périlleux arrière pour vous réceptionner sur les planches derrière vous.

Rampez pour pénétrer dans la baraque. Vous y obtenez une **Grande trousse de soin** ainsi que le **Tube en caoutchouc** dans la commode **(104)**. Sautez ensuite dans l'eau pour refaire surface dans le bassin. Montez sur la berge devant la baraque orange, puis sur le ponton de bois pour sauter par-dessus le muret de planches divisant le bassin. Une fois dans la seconde partie du bassin, hissez-vous sur le bloc de bois et entrez dans la grotte.

Rampez dans le petit passage pour retrouver le puits, l'arbre du pendu et le feu de camp. Les bâtiments forment une tour. Au pied de cette dernière, vous trouverez un passage dans lequel vous pouvez ramper. Vous sortez sur un chemin avec des constructions médiévales au bout. Dans le passage, sous ces constructions, vous trouvez la **Fourche (105)**. Associez-le au Tube en caoutchouc pour assembler la **Catapulte**.

Hissez-vous au-dessus et utilisez la Catapulte sur les planches **(106)**. Près des cloches, il y a le **Battant de Cloche** à ramasser. Descendez dans le trou. Il vous amènera sur un nouveau chemin bordé de mausolées avec des cercueils. Pénétrez dans le premier mausolée, sur votre gauche, et ramassez le **morceau de bois** sur le sol **(107)**. En poursuivant votre route, vous pourrez entrer dans un mausolée où brûle une torche murale.

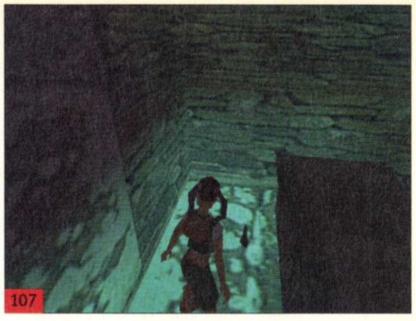
Utilisez votre morceau de bois dessus pour l'allumer afin d'en faire une torche, bien que rien ne vous y force pour le moment. Sachez que vous pouvez lâcher votre bout de bois à tout moment en pressant la touche " Barre d'espace " du clavier. Peu après, vous verrez un trou dans le sol. Balancez votre bout de bois dans le trou puis descendez grâce à l'échelle avant de récupérer votre bien, une fois en bas.

Dans ce petit dédale de galeries, vous serez souvent en contact avec de nombreuses chauves-souris. Si vous choisissez d'aller tout droit, courez sans vous arrêter car les dalles du sol, friables, ne supporteront pas longtemps le poids de votre corps, révélant ainsi une fosse de pieux "étoilés" rescapés de TR4. Mais suivez plutôt l'explicatif suivant. Tournez deux fois à droite aux bifurcations. Là, vous pouvez enflammer votre bout de bois, si ce n'est déjà fait.

Suivez la galerie qui descend dans la fosse de pieux. À partir de maintenant, marchez prudemment pour ne pas vous blesser. Le passage secret est là, juste après les pieux. Lâchez votre torche et rampez pour vous y introduire. À l'intérieur : le **secret 3** et une **Grande trousse de soin**. En sortant, n'oubliez pas votre torche. Remontez jusqu'à la prochaine bifurcation. Allez tout droit, prenez à droite et vous arriverez dans une pièce où des racines d'arbre dépassent du plafond.

Positionnez-vous en dessous et mettez le feu aux racines (touche "Action") **(108)**. Jetez votre torche pour ramasser le **cœur du pendu** tombé de l'arbre. Après votre entrevue avec le "prêtre", ne sautez surtout pas dans le trou noir, mais récupérez plutôt la **Petite trousse de soin** dans le couloir à côté, puis glissez sur la pente pour vous retrouver près du puits.

106


107

Revenez alors sur le sentier aux mausolées et allez tout au bout. Dans le mur à droite, vous trouverez une cavité où il vous faut placer le cœur. Les imps cachés dans les cercueils vont alors sortir de leur torpeur, plus teigneux que jamais. Passez donc par la porte qui s'est ouverte derrière vous.

Vous aurez accès à un passage où vous devrez ramper, puis escalader une série de blocs, avant de parcourir un pont au-dessus de la grande fosse du début du niveau. Vous y ramasserez une Grande trousse de soin sous les assauts de chauves-souris. Le niveau se bouclera à l'approche de cette inquiétante bâtisse.

Niveau 9 : LABYRINTHE

Vous commencez dans une vieille chapelle. Il y a deux grilles. Approchez-vous de celle de gauche. Après l'apparition de la Mort, encapuchonnée de noir, rendez-vous au fond de la chapelle. Là se trouvent trois plaques sur le mur. Il faut les pousser dans le bon ordre. Voici la combinaison à entrer. Poussez d'abord la dalle du milieu au motif entrelacé, puis la dalle de gauche avec la tête d'animal **(109)**, et finalement celle de droite avec le visage.

108

Faites le parcours inverse pour retourner sur la passerelle, puis entrez dans la construction cylindrique centrale pour y baisser le levier **(116)**. Vous allez vous rendre compte que vous vous trouvez dans une pièce tournante. Après la rotation de la pièce (et, parallèlement, d'une autre pièce), sortez sur la passerelle et entrez dans le passage pour déboucher sur une rampe, autre que la première.

Après votre manipulation, des squelettes armés d'épées feront leur apparition dans la chapelle **(110)**. Leur mobilité est quasi nulle mais ils ont la faculté d'apparaître/disparaître où bon leur semble. Évitez donc leur contact autant que faire se peut, et rejoignez la grille de gauche à présent ouverte (maintenant sur la droite). Dans ce sépulcre, déboîtez l'espèce de pierre précieuse sur le coin du banc **(111)** pour trouver la **Poussière d'Os**.

Entamez l'ascension de cette seconde rampe et entrez dans le premier passage que vous croiserez. Vous pénétrez alors dans la salle du feu (le sol au bas de la salle est criblé de trous s'enflammant au moindre contact). Suivez la passerelle jusqu'à la pièce tournante **(117)**, traversez-la sans baisser le levier et poursuivez sur la seconde passerelle, puis dans le passage pour débarquer sur une nouvelle rampe.

109

110

Retournez à présent dans la chapelle et revenez vers les trois plaques murales en esquivant toujours les squelettes. À gauche se trouve une sorte de marmite dans laquelle vous devez verser la poussière d'os **(112)**. La réaction ne se fera pas attendre : les squelettes vont retourner d'où ils viennent. Passez maintenant la grille de droite près de l'escalier de pierre.

Avant de glisser dans la galerie à gauche, regardez vers le haut. En sautant, vous pouvez vous hisser dans une cavité où vous devez baisser un levier. Allez alors dans le sépulcre pour constater l'ouverture de la grille à droite de la tombe. Vous trouvez derrière une **Grande trousse de soin**. Au fond, vous devez fouiller l'orifice mural pour y dénicher le **secret 1 (113)**.

111

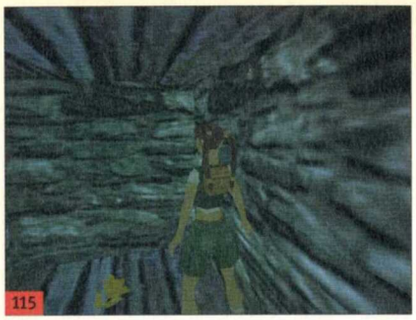
112

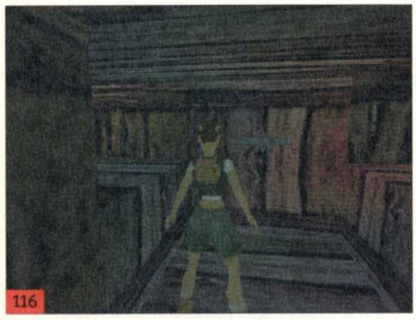
Sortez, franchissez la grille en face et glissez sur la pente. Des chauves-souris vous accueillent en bas. Vous n'avez d'autre choix que de vous jeter dans le trou percé au centre de la salle. La chute, vertigineuse, se conclura par un amerrissage forcé dans un petit bassin au liquide vert. Sortez du bassin, montez la rampe et entrez dans le premier passage que vous rencontrerez.

Ramassez la **Petite trousse de soin** et avancez jusque sur la passerelle. Vous êtes dans la salle de la lave. Tournez-vous vers la gauche, sautez avec élan pour vous accrocher au rebord du bloc et déplacez-vous vers la droite, le long de la fissure **(114)**. Hissez-vous, dès que possible, retournez-vous et sautez avec élan pour rejoindre un morceau de passerelle. Entrez dans l'ouverture et vous tomberez sur le **secret 2 (115)**.

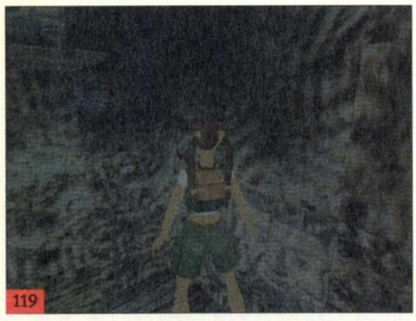
113

114


115


116

117


119

121

122

Montez donc au sommet de cette troisième rampe et rampez sous le plafond pour attraper une **Petite trousse de soin**. Entrez ensuite dans le passage, juste à côté, pour arriver dans la salle des pieux étoilés (les étoiles du sol en bas cachent des pieux acérés). Au bout de la passerelle, c'est la troisième pièce tournante.

Ramassez le gros livre au sol (le **Bestiaire**) **(118)** et la porte en face s'ouvrira. Sautez sur le bloc en contrebas, hissez-vous dans le passage et vous accéderez à une quatrième rampe, plus accidentée que les précédentes. Allez chercher la **Grande trousse de soin** en bas. Là, un curieux spectre blanc semble vous montrer la voie, s'élevant vers le haut petit à petit, ou fuyant votre présence.

Hissez-vous sur le morceau de passerelle au-dessus, marchez jusqu'au bout et tournez-vous vers la gauche pour apercevoir une ouverture bleutée dans le mur **(119)**. Sautez avec élan vers cette ouverture pour vous y accrocher et y ramper. Vous serez bloqué par un trou plein de pieux : retournez-vous pour vous y introduire, restez fixé au rebord et faites-en le tour. En rampant dans la cavité, vous gagnerez le **secret 3 (120)**.

118

120

Retournez sur la rampe, face à l'ouverture. Sautez et montez sur la planche de bois en face. De là, sautez sur les planches inclinées en face, et suivez le reste de la rampe pour finalement glisser sur une pente. Suivez ce couloir ascendant et vous gagnerez l'extérieur où vous retrouverez, avec bonheur, votre petit nuage blanc...

Mais c'est sans compter sur l'arrivée d'un monstre sanguinaire qui va, dès à présent, vous poursuivre sans relâche dans les méandres du labyrinthe ! Il y a en réalité deux labyrinthes : l'un, aérien, et l'autre souterrain. Tous deux sont complètement vides. Vous trouverez la sortie sans difficulté, d'autant plus que le spectre blanc est là pour vous guider.

Il faudra alors sauter par-dessus les fosses ou emprunter les corridors latéraux. Mais pressez-vous car le "streum" est derrière vous. Au bout du labyrinthe, vous n'aurez qu'à glisser dans le conduit pour sortir. Vous vous retrouvez dans une salle jouxtant une pièce traversée vers le début du niveau. Ramassez la **Grande trousse de soin** et approchez-vous du sarcophage ouvert **(121)**...

Niveau 10 : LE MOULIN

Essayer de suivre le chemin. Ça se révélera vite impossible car un sombre cavalier s'évertue à vous en empêcher, à chaque tentative. Entrez donc dans la galerie à gauche, passez la fosse et prenez à droite pour surplomber un grand précipice. À partir de maintenant, vous allez vous faire lapider par deux imps vous lançant des poignées de cailloux depuis la gauche de la zone.

Ici, aucune erreur dans vos actions ne vous sera permise, l'attraction terrestre s'avérant bien souvent fatale. Les provocations des imps vous forceront aussi à presser le mouvement. Face à vous, une corde pend dans le vide. Placez-vous bien en face de la corde (votre tête doit être dans son alignement), sautez avec élan et attrapez-la. Une fois sur la corde, descendez au maximum pour bénéficier d'un balancement optimal par la suite. Tournez-vous, pour faire plus d'un tour complet sur vous-même, afin de faire face au renfoncement bleuté dans votre dos. C'est lui que vous devez atteindre. Attendez que le balancement naturel de la corde s'estompe avant de tenter quoi que ce soit. Une fois stabilisé, pour vous balancer, maintenez la touche de "Sprint". Une fois la cadence de balancement à son paroxysme, pressez la touche de saut (Alt) pour lâcher la corde et vous propulser dans les airs au moment où vous êtes le plus proche possible du renfoncement bleuté.

Conseil : ne lâchez jamais la touche "Action" lorsque vous êtes sur la corde, même au moment de vous en séparer avec la touche de saut. Une fois dans le renfoncement, ramassez le **morceau de bois (122)** et glissez en contrebas pour retourner dans le couloir d'où vous provenez. Allez tout droit, descendez à droite (un nuage de chauves-souris vous enveloppe), tournez à gauche et allumez votre morceau de bois **(123)** pour en faire une torche.

Remontez et allez dans le recoin inexploré sur la gauche pour trouver une **Petite trousse de soin** (séparez-vous momentanément de votre torche pour la ramasser). Retournez à l'extérieur, au bord du ravin, et dirigez-vous vers

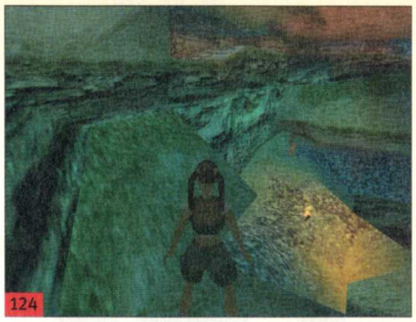
la gauche. Sautez alors sur la corniche des deux imps, la torche en main, pour les effrayer. La vue du feu les rendra fous **(124)**. Jetez la torche au sol dans leur direction et vous aurez la paix, définitivement.

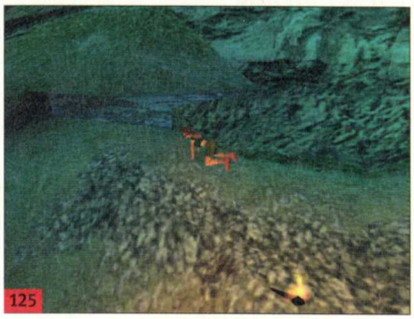
Dirigez-vous vers la gauche sur cette corniche et rampez dans le passage sous la roche pour y dégoter, au fond, le **secret 1 (125)**. Sortez et approchez-vous du bord de la corniche au niveau de la pointe que forme la roche. Là, vous pouvez sauter sur la corniche herbeuse en face, puis vous hisser sur celle au-dessus **(126)**. Vous allez de nouveau utiliser la corde, mais cette fois pour atteindre la plate-forme au niveau de la construction en pierre, dans le coin gauche de la paroi de gauche.

Procédez alors comme la première fois. Une fois sur la plate-forme, arrachez le barreau de fer rouillé sur la grille **(127)** pour en faire votre nouveau **Pied-de-Biche**. À présent, reprenez la corde (depuis votre plate-forme ou à partir de la corniche d'arrivée au bord du précipice). C'est la fissure traversant la paroi à gauche qui nous intéresse maintenant. Vous devez viser la zone à droite de la grille, là où la fissure se fait plus large.

C'est le seul point où vous pourrez vous accrocher. Mais ce sera plus délicat, car vous devrez lâcher la corde un peu plus tôt que d'habitude pour ne pas atterrir trop haut. Hissez-vous dans la fissure, rampez dans le passage tout droit, descendez dans la petite salle, ramassez la **Grande trousse de soin** puis décrochez la **Craie** du centre de la pierre à l'aide du Pied-de-Biche **(128)**. Retournez dans la fissure et accrochez-vous à son rebord pour vous déplacer vers la droite, puis hissez-vous à l'intérieur dès que possible.

123

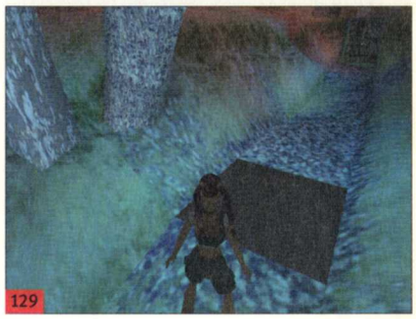

124


125

126

127

128


129

Arrivé au bout, avant de vous laisser tomber en bas, sachez qu'ensuite vous n'allez récupérer qu'une **"Grande trousse de soin"**, alors que la manœuvre de retour pour rejoindre la fissure sera particulièrement complexe. Vous êtes prévenu ! Une fois en bas, entrez dans l'espèce de couloir et ramassez la Grande trousse de soin.

Maintenant, il va falloir remonter. Grimpez donc sur les blocs qui se trouvent à côté du point où vous êtes tombé depuis la fissure, puis tournez-vous vers les autres blocs de pierre. Ils sont tous obliques.

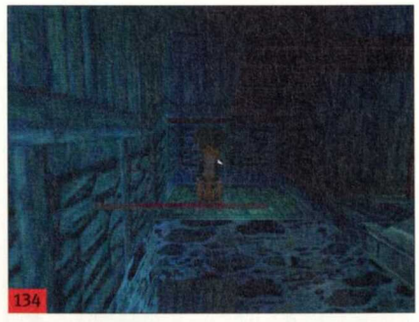
Glissez sur la petite pente devant vous (vous devez absolument glisser le plus à gauche possible sur la pente pour réussir l'enchaînement), sautez à la fin de la pente pour glisser sur le bloc en face, sautez de nouveau au bout de la pente, puis maintenez la touche de saut et la touche "Action" pour rebondir sur le bloc de droite et vous accrocher au rebord du quatrième bloc.

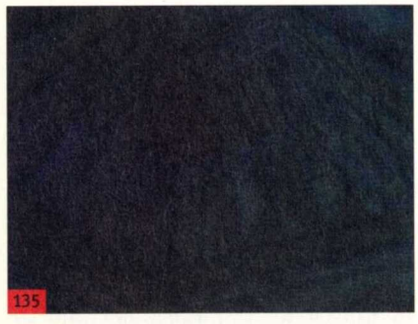
130

131

132

133


134


135

136

étant embrasé, vous n'avez d'autre choix que de foncer dans le feu (en sprintant si besoin), pour le traverser. N'hésitez pas à utiliser une **Grande trousse de soin** en cours de route, si votre état de santé est trop critique. Jetez-vous immédiatement dans l'eau du bassin, juste après, pour vous rafraîchir.

Remontez ensuite dans le couloir enflammé pour trouver, à vos pieds, le **secret 2 (130)**. Vous n'aurez ensuite qu'à traverser les deux petits bassins pour sortir. Plongez à présent dans le lac et nagez jusqu'au fond pour pénétrer dans une grotte sous-marine, occupée par un monstre marin **(131)**. Vous verrez un tas d'or qui repose sur le fond. Toute tentative visant à s'approprier l'objet au milieu de l'or sera réduite à l'échec, le monstre revenant à chaque fois à la charge pour vous réprimer. Tenez-vous à distance moyenne du tas d'or, de façon à pouvoir analyser la routine de déplacement du monstre, sans attirer son attention.

Pour ne pas vous faire prendre, vous devez attendre que la bête subaquatique vous tourne le dos et soit assez éloignée. Ce sera alors le bon moment pour foncer et subtiliser la **Pièce d'argent**, au nez et à la barbe de son propriétaire. Mais fuyez car il est cupide au possible et, ne l'entendant pas de cette oreille, va vous prendre en chasse, pouvant vous flanquer de violents coups de griffes ou même vous empêcher de gagner la surface. Pour le neutraliser, nous allons lui tendre un guet-apens. Rendez-vous devant la cage qui repose au fond du lac et placez-y la Pièce d'argent **(132)**.

Le monstre marin va payer de sa personne son avarice : il va alors se faire bouffer par les imps... à moins que ce ne soit le contraire ! Retournez maintenant dans la grotte aquatique, à présent débarrassée de son pernicieux locataire. Au fond, vous trouverez un conduit qui vous permettra de faire surface dans le moulin au-dessus. Montez la passerelle à gauche et placez-vous devant la roue à leviers, que vous devez faire tourner **(133)**. Laissez passer un bon nombre de leviers avant d'arrêter.

Placez-vous le plus à droite possible, hissez-vous sur le bloc, glissez, sautez et maintenez les touches de saut et "Action" pour rebondir sur le cinquième bloc et, finalement, vous rattraper au rebord de la fissure, en face de celle par laquelle vous êtes arrivé. Et tout ça pour une **Grande trousse de soin**. Vive l'arnaque ! Une fois parvenu à vos fins, rampez dans la fissure, puis retournez sur le chemin du début du niveau. Placez-vous sur la dalle grise au milieu du chemin **(129)** et utilisez la craie pour que Lara fasse un joli dessin.

Après le retour du cavalier fou, vous pourrez glisser dans le couloir, au bout du chemin. Une fois à l'extérieur, vous serez dans une vaste zone dite "zone du moulin à eau". Il se trouve à droite. Passez entre le moulin et la grande maison, sautez par-dessus la rivière et entrez dans le couloir pour déboucher sur une seconde grande zone, dite "zone du moulin à vent". Vous pouvez remarquer un passage dans la roche, sur votre gauche. Vous ne pourrez aller bien loin à l'intérieur. En revanche, en allant un peu plus loin à droite de ce passage, vous verrez une petite ouverture dans l'ombre.

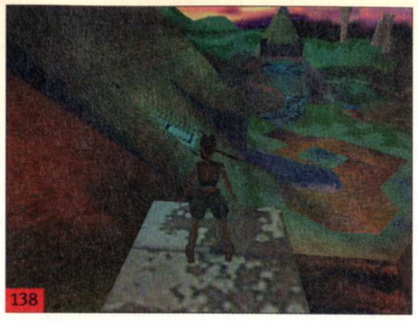
Après l'attaque des chauves-souris (sautez dans l'eau pour leur échapper), rampez dans l'ouverture et ramassez la **Grande trousse de soin**. Le couloir

À présent, ne perdez pas une seconde pour sauter, avec élan, à gauche de la roue afin de vous rattraper à la barre horizontale en face **(134)**. Lâchez la touche "Action" pour que Lara s'éjecte. Arrivé sur les planches, sautez vite à droite et rampez sous la porte avant qu'elle ne se referme. Ouf ! Après l'offensive des chauves-souris, placez-vous au bord du conduit, ne glissez surtout pas, mais sautez verticalement pour vous hisser dans le renfoncement au-dessus **(135)**.

Retournez-vous pour faire face à un levier et sautez pour vous y pendre afin de le baisser **(136)**. Glissez ensuite dans le conduit, sautez dans l'eau et suivez la galerie qui vous ramènera dans le lac. Remontez à la surface et retournez dans la zone du moulin à eau. Rendez-vous derrière la roue du moulin pour y dénicher une **Petite trousse de soin**. En nageant dans la rivière, puis dans le conduit qui la prolonge, vous pourrez vous engager dans une petite ouverture percée dans le mur **(137)**.

Au fond, vous prendrez possession du **secret 3**. Retournez dans la rivière, en y accédant par la gauche de la grande maison, et nagez à la surface pour vous hisser dans le passage percé dans la roche, sur la gauche. Hissez-vous dans

137


138

le petit conduit au-dessus, rampez par deux fois, puis hissez-vous sur le bloc à droite pour vous retrouver sur les hauteurs de la zone. Sautez sur le petit bloc à gauche, puis sautez avec élan pour atteindre la dalle grise sur le toit de la grande maison **(138)**. Rejoignez ensuite le porche, d'un bond avec élan, avant de récidiver pour parvenir sur la seconde dalle grise.

À partir de là, exécutez un dernier saut avec élan pour atterrir sur le toit du moulin à eau (placez-vous bien dans l'angle de la dalle pour ce saut). Rampez en marche avant et maintenez la touche Saut pour vous introduire dans l'ouverture du toit (un nouveau mouvement de Lara). Tournez le petit mécanisme sur le mur et... c'est gagné ! Mais le "curé" va se manger un bon coup de boule.

LE QUATRIÈME MONDE

Niveau 11 : L'ÉTAGE MAUDIT

Comme d'hab, vous glissez dans un conduit de climatisation. Après la communication radio, partez sur la gauche. Réglez votre **Arme HK** sur le "Mode Sniper", placez-vous en mode "visée" (o du pavé numérique), pointez la petite grille à droite et tirez pour la faire voler en éclats. Introduisez-vous alors dans le conduit en rampant.

En passant devant les barreaux à gauche, vous pourrez apercevoir la rose en or du secret 1, dans la salle en contrebas. Rampez dans le reste du conduit et arrêtez-vous au seuil du conduit suivant afin d'observer les déplacements du système de faisceaux lasers rouges balayant le passage. Le moindre contact avec ce genre de faisceau provoque une mort instantanée. Soyez donc extrêmement vif et prudent. Ici, il faut toujours rester baissé et ne jamais se relever.

Rampez vers la droite pour ramasser une **Grande trousse de soin**, puis faites demi-tour et avancez, toujours en rampant, jusqu'à l'excavation illuminée de rouge. Ne descendez surtout pas dedans car elle est piégée par des rayons incendiaires. Attendez que le faisceau laser mobile passe au-dessus de vous et soit dans votre dos pour vous relever, sauter par-dessus l'excavation et vous réfugier au bout du conduit.

Rampez dans le passage de droite et descendez dans ce débarras pour fouiller les étagères. Vous mettez la main sur une **Petite trousse de soin**, des munitions de **HK** et un **Marteau**. Remontez dans le conduit. Vous allez à présent tirer sur la petite grille au sortir du conduit pour l'exploser et ramper dans l'ouverture. Arrêtez-vous au bout du conduit pour constater la présence d'un faisceau laser mobile dans le conduit suivant.

Placez-vous dos à l'ouverture et attendez que le faisceau soit à l'extrémité droite du conduit pour vous accrocher au rebord, vous laisser tomber en bas et vous baisser sans perdre une seconde. Rampez jusqu'à la petite pente et arrêtez-vous. Attendez que le faisceau soit devant vous puis passe dans votre dos pour vous relever, courir et vous mettre à l'abri, dans le conduit en face, en rampant. La petite grille s'ouvrira d'elle-même sur la salle du **secret 1 (139)**.

Remontez ensuite dans le conduit. Pour retraverser la zone balayée par le faisceau laser, attendez qu'il soit juste devant vous pour sortir de l'ouverture, courir au bas de la pente et vous baisser avant le retour du faisceau. Avancez jusque sous l'ouverture d'où vous êtes sorti, sur la droite. Quand le faisceau se déplacera vers l'extrémité droite du conduit, relevez-vous et hissez-vous dans l'ouverture, le plus vite possible. De retour dans le conduit à l'excavation rouge, avancez jusqu'au bord de cette dernière et sautez par-dessus lorsque le faisceau laser se dirigera tout au fond du conduit.

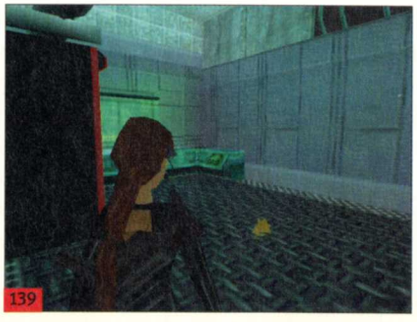
Courez et ne perdez pas une seconde pour pénétrer dans l'ouverture à droite, en rampant. À votre retour dans le premier conduit du niveau, vous aurez la mauvaise surprise de voir que deux faisceaux lasers mobiles sont à présent en fonction. Pour progresser, il va falloir vous placer juste derrière le faisceau inférieur, courir dès qu'il se met à avancer, vous baisser vivement à l'approche du faisceau supérieur, puis vous mettre rapidement en sécurité dans le renfoncement sur la droite.

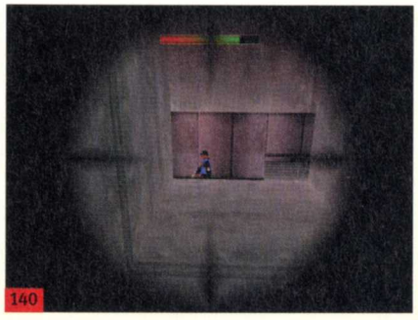
À présent, placez-vous au seuil du renfoncement et regardez la partie droite du conduit. Dès que le faisceau supérieur passe devant vous, suivez-le, le plus loin possible, baissez-vous pour lui échapper, puis empressez-vous de ramper au bout du conduit. Ici, le faisceau inférieur ne peut pas vous atteindre. En revanche, ne vous relevez pas avant que le faisceau supérieur ne repasse au-dessus de votre tête. Une fois qu'il est parti, gravissez l'échelle quatre à quatre. Plus loin, vous passerez devant un grillage donnant sur la salle de l'Iris. Ramassez ensuite les munitions **HK**.

Normalement, vous devez utiliser le marteau pour briser le cadenas de la grille qui vous bloque la route. Elle s'ouvrira alors sur une salle, avec une échelle. Une grille sur le sol vous laissera apercevoir une **Petite trousse de soin** au bas d'une échelle désespérément inaccessible. Mais voici la méthode qui vous permettra de vous approprier ce secret. Au lieu d'utiliser votre marteau sur la grille au cadenas, sortez votre arsenal et tirez n'importe où sur les cloisons du conduit, ou sur la grille.

Cela déclenchera une explosion et le conduit s'écroulera. Vous glisserez alors dans une salle où il faudra être extrêmement rapide. Donc, au terme de la brève glissade, tournez-vous sur votre gauche, visez immédiatement la tête du type en scaphandre, zoomez puis tirez un coup avant de vous faire griller par ses pistolets-lasers. Grimpez ensuite sur le conduit et hissez-vous dans la seconde partie du conduit.

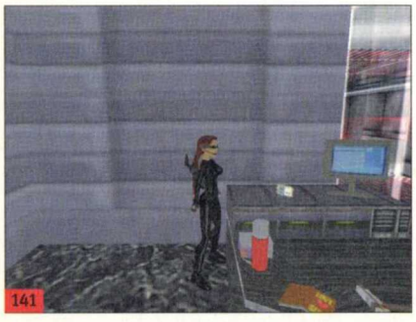
La grille, qui se trouvait sur le sol, est à présent détruite. Placez-vous dos à la grille, parfaitement au bord, faites un petit bond arrière et accrochez-vous


139


140

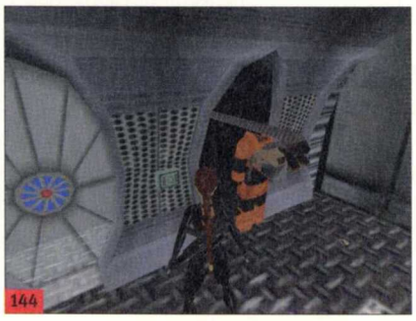
au rebord. Un système d'explosion à répétition, très dangereux, va alors se déclencher dans le conduit en dessous. Comptez trois explosions avant de vous laisser tomber. En bas, piquez tout de suite un sprint pour ne pas prendre feu, et atteindre le bout du conduit où vous attend la Trousse de soin.

En grimpant l'échelle, vous vous retrouverez dans la salle sur laquelle donne la grille au cadenas de tout à l'heure. Escaladez la nouvelle échelle au milieu de cette salle, stoppez votre ascension sous la trajectoire du faisceau laser mobile et, dès qu'il est passé au-dessus de vous, grimpez le plus vite possible au sommet. Tournez-vous vers la gauche.
Lorsque le faisceau laser sera sorti du renfoncement dans lequel il passe à chacun de ses déplacements, exécutez un saut simple vers les plaques grises qui descendent jusqu'au bas de la salle, dans l'axe du renfoncement. Surtout, maintenez la touche Action pendant ce saut ! Une fois dans le renfoncement, faites très vite une roulade à 180°, courez et sautez vers la gauche, avant le retour du faisceau, afin d'atterrir dans le renfoncement rougeâtre.


141

142

143


144

Voilà, c'était juste pour récupérer des munitions de **HK** ! Maintenant, vous n'avez plus qu'à remonter l'échelle. Vous remarquerez, ensuite, que l'une des plaques composant le conduit sur votre gauche est percée de trous. Visez-la et shootez-la pour la détruire. Hissez-vous dans le conduit, allez chercher les munitions de **HK** sur la gauche, puis rampez ou marchez (mais ne courez surtout pas) pour parcourir le reste du conduit.

Vous éviterez ainsi de déclencher la mise en marche d'une mitrailleuse à capteur optique, planquée dans le plafond au bout du conduit. Une fois sorti du réseau de climatisation, vous tomberez dans un couloir où rôde un garde en train de faire sa ronde. Tirez-lui une balle dans la tête **(140)**, ça simplifiera la situation ! Avancez ensuite jusqu'au distributeur de Coca pour recevoir une communication radio.

À partir de maintenant, mettez-vous à marcher, pénétrez discrètement dans le bureau vitré en face, et placez-vous derrière le garde assoupi sur sa chaise. Sortez alors votre HK et visez la tête du pauvre type pour lui loger une balle dans le crâne. Vous évitez ainsi de déclencher l'alerte, et notamment la mitrailleuse installée dans le plafond. Récupérez ensuite la **Carte d'accès supérieure (141)** sur le bureau, près du moniteur, puis passez-la dans le lecteur sur le mur.

La porte de la remise, à côté, s'ouvre alors. Procédez à l'inspection des étagères pour trouver des munitions de HK et un Petite trousse de soin. Poursuivez vos investigations dans le couloir. Face au plan de l'étage (F-19) se trouve un ascenseur : appuyez sur le bouton d'appel sur le mur, entrez dans l'ascenseur et pianotez sur le clavier pour descendre au F-16. Planquez-vous derrière la caisse sur la droite. Vous pourrez alors épier deux gardes en train de discuter.

Ne vous faites pas remarquer et sortez votre flingue pour leur tirer une balle dans la tête, à chacun **(142)**. Au bout du couloir, dans cette même direction, après le coude, il y a un garde qui fait sa ronde. Positionnez-vous à l'angle du mur pour ne pas être repéré et, lorsque l'homme vous tourne le dos, visez la tête et tirez. Malheureusement, il n'y a rien en bas. Filez alors à l'autre extrémité du couloir et glissez votre carte dans la fente pour ouvrir la porte triangulaire.

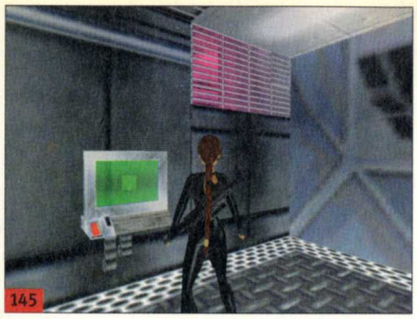
Dans ce labo, vous ne devez pas abattre les deux scientifiques en combinaison orange. Mais ne les tenez pas en joue pour autant, car la trappe du plafond laisse entendre la présence d'une mitrailleuse prête à faire feu. En pressant l'interrupteur du gros bloc de métal, vous provoquerez l'apparition d'un Iris en 3D fils de fer **(143)**, ainsi que la réouverture de la porte triangulaire.

Sortez ensuite du labo et rendez-vous de nouveau au bout du couloir. La porte qui s'y trouvait est à présent ouverte et donne sur une coursive circulaire. Sous vos pieds, la salle de l'Iris. Prenez la porte en face. En appuyant sur les deux boutons non colorés de rouge, vous ferez sortir deux combinaisons **(144)** et le **Disque d'accès** tombera sur le sol. Emparez-vous-en et retournez à l'étage F-19 par l'ascenseur.

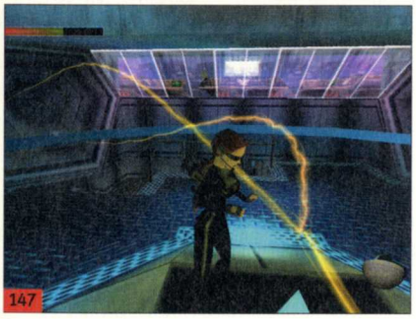
Allez à l'autre bout du couloir et utilisez le disque sur le terminal, pour ouvrir la grille à côté **(145)**. Lorsque vous vous hisserez dans ce conduit, des explosions en chaîne vont avoir lieu. Placez-vous en face du mât descendant dans le conduit (votre tête doit être dans son alignement), courez, sautez et agrippez-vous au mât sur lequel vous devez glisser rapidement. Interrompez votre descente à mi-parcours, et pressez la touche de saut pour atterrir dans une ouverture dans votre dos. Au fond, le **secret 2** sera tout à vous.

Reprenez votre descente et, une fois en bas, rampez dans le petit passage. Vous arriverez sur une passerelle métallique. Là, vous pourrez observer un homme en scaphandre, dans la salle en bas, avant d'entrer en communication radio. Filez dans le couloir rouge et inspectez les étagères de la remise pour trouver un **Tissu** et un **Petite trousse de soin**, avant de sortir pour rejoindre la seconde partie de la passerelle métallique.

Avancez jusqu'aux dernières marches de l'escalier pour viser l'homme en scaphandre, vers la droite. Vous serez contraint de lui tirer quelques balles dans la tête, car il porte un équipement pare-balles. Son collègue ne va pas tarder à rappliquer par la gauche. Faites-lui alors subir le même sort, sans tarder. En


145

146


147

tout cas, il est préférable de rester sur l'escalier pour exécuter ces deux zigotos, le risque de vous faire foudroyer par leurs pistolets-lasers étant bien trop important.

Allez ensuite ouvrir la petite porte dans le coin opposé à l'escalier. Dans cette pièce, au bout de quelques secondes, l'un des deux vivariums contenant des insectes rouges va exploser. Évitez alors tout contact avec ces sales bêtes. Fouillez les deux armoires pour vous approprier une **Petite** et une **Grande trousse de soin** et deux **Fioles de Chloroforme**. Vous pouvez combiner votre Tissu avec une Fiole de Chloroforme pour former un **Tissu Chloroforme**. Sortez et allez à présent ouvrir la porte vitrée dans la grande salle.

N'avancez pas trop vite dans le petit couloir qui se trouve derrière, car il y a des munitions de **HK** sur le sol. Après les avoir ramassées, une porte s'ouvrira devant vous, libérant ainsi un cinglé en scaphandre, tandis que la porte que vous avez franchie se refermera dans votre dos. Ne perdez pas une seconde pour lui shooter le crâne. Il vise tellement mal que vous arriverez à vos fins sans problème.

Sa défaite lui fera perdre son **Disque d'accès**, que vous logerez dans le terminal au bout du couloir afin d'ouvrir la porte à côté. Une fois la porte passée, arrêtez-vous à l'angle de la baie vitrée pour observer les déplacements du garde en faction. Attention ! La trappe du plafond dissimule une mitrailleuse prête à tirer au moindre mouvement suspect.

Lorsque le garde vous tourne le dos, suivez-le en marchant et planquez-vous dans le second renfoncement sur la gauche. Restez sagement accroupi dans l'ombre, et attendez le retour du garde. Dès qu'il est passé devant vous, sortez de votre planque et foncez dans la salle au bout du couloir, où vous serez en sécurité.

Ici s'affaire un scientifique en orange, en train de bidouiller une simulation de l'Iris. Si vous dégainez votre arme et que vous le menacez, vous n'obtiendrez pas le secret 3. Restez à l'extérieur de la salle, et abattez le scientifique rapidement. Cela fait, la sécurité va pointer le bout de son nez. Éliminez vos assaillants, puis rebroussez chemin en sprintant dans le couloir (attention à la tourelle de garde).

À l'intersection, empruntez le couloir à gauche. Débarrassez-vous du garde en présence, puis descendez jusqu'à l'intersection suivante. Des faisseaux laser en mouvement ainsi qu'une sentinelle sont sur les lieux. Liquidez votre ennemi et attendez que les lasers se déplacent vers la gauche pour vous rendre dans le ronfoncement à droite. Vous pourrez alors ramasser le **Secret 3**.

Évitez de vous faire toucher par les faisseaux laser, et rendez-vous au bout du couloir à l'opposé. Franchissez la porte puis empruntez l'escalier de droite ou de gauche pour vous retrouver dans le poste de contrôle de l'Iris. Là, vous devez baisser la petite manette sur le mur, à droite en entrant **(146)**.

Cela aura pour conséquence de mettre un terme aux décharges électriques du champ de protection de l'Iris. Mais l'effet est limité dans le temps. Il faudra donc faire vite pour descendre, pénétrer dans la salle, et vous emparer de l'**Iris (147)** avant le retour des décharges. Une fois cette relique légendaire en votre possession, filez dans le couloir qui s'est ouvert.

Niveau 12 : LE VOL DE L'IRIS

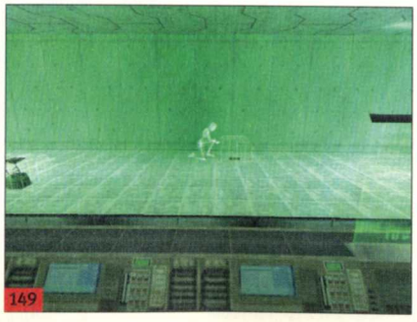
L'Iris en poche, vous vous trouvez à présent dans le secteur "bureaux" de la tour. Suivez le couloir mais, avant de vous engager dans le passage suivant, approchez-vous de la tablette de verre à sa gauche pour y déposer votre arme **(148)**. En effet, le passage qui vous fait face n'est autre qu'une zone de détection à rayons X, où il est formellement proscrit de s'aventurer, équipé d'une arme à feu, sous peine de déclenchement des divers dispositifs du système de sécurité (mitrailleuses optiques, faisceaux lasers incendiaires...).

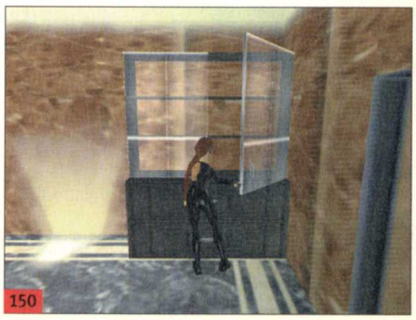
Ainsi désarmé, vous pourrez traverser la zone en toute quiétude et même ouvrir le second caisson au sol, dans lequel vous trouverez une **Petite trousse de soin (149)**. Ne tentez pas d'ouvrir le premier caisson : il est piégé ! Prenez à droite après le vestibule aux canapés, et ramassez les munitions de HK aux pieds de la grille avant de partir vers la gauche. Vous pourrez franchir la porte à droite après l'écran de contrôle. Tout de suite à droite, les toilettes de l'étage. Mais, c'est comme à Quick, il vous faut entrer un code d'accès pour y pénétrer.

En revanche, la porte du bureau en face s'ouvrira sans problème. N'hésitez pas à vous servir dans le buffet vitré **(150)** et dans la petite commode. Vous vous procurerez une **Fiole de chloroforme**. Prenez à droite en sortant. La prochaine porte sur la gauche est verrouillée, mais celle de droite ne demande qu'à coulisser à votre approche. La commode vous réserve un **Tissu** que vous devez imbiber de chloroforme. Ne courez pas, en sortant de ce bureau, car un garde est posté juste après l'angle du couloir.

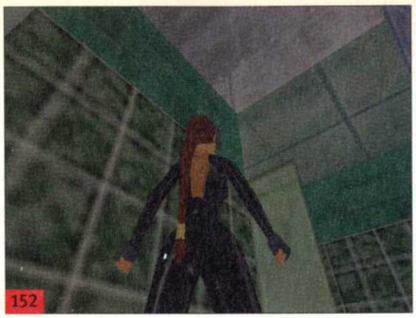
Marchez tranquillement pour vous placer derrière lui, et utilisez le **Tissu Chloroforme** pour le neutraliser en toute discrétion **(151)**. Vous ne trouverez rien dans le meuble du premier bureau, sur la gauche. Dans le suivant, ce sera une **Fiole de chloroforme**. Profitez-en pour imbiber votre tissu. Poursuivez votre inspection dans le troisième bureau, et récu-

148

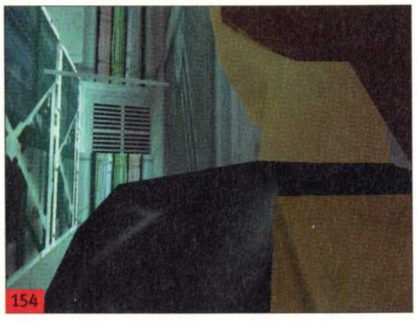

149


150

151


152

153


154

pérez la **Carte des toilettes** dans le petit meuble, avant de retourner devant les toilettes dans le couloir.

Approchez-vous du clavier numérique pour taper votre code d'accès. Il est inscrit sur la carte que vous venez de trouver : **8526**. Les toilettes des femmes sont totalement dépourvues d'intérêt. Osez alors vous aventurer dans celles des hommes. Flanquez un coup de pied dans la première porte. Vous verrez alors que les plaques du plafond sont abîmées. Sautez et accrochez-vous au niveau des fissures pour faire basculer la plaque, et vous introduire dans le conduit au-dessus **(152)**.

Après avoir rampé, faites dos au vide et tombez en arrière pour vous raccrocher au rebord. Lâchez la touche Action, puis appuyez dessus immédiatement pour vous rattraper à la fente en dessous. La chute, au bas du conduit, sera ainsi amortie. Le conduit débouche sur une gigantesque gaine d'ascenseurs. Pénétrez dedans en vous accrochant au rebord. Le revêtement de la paroi vous permet de vous agripper sans problème. Placez-vous à fond vers la droite et descendez tout en bas, jusqu'à ce que cela ne soit plus possible.

Lâchez-vous pour vous réceptionner au seuil d'une cavité où est niché le **secret 1 (153)**. Sortez, sautez sur la plate-forme en face, et agrippez-vous à la chaîne pour monter. Arrivé au niveau des ascenseurs, il faudra vous placer plus haut que la petite plate-forme grillagée, et lui tourner le dos. Sans relâcher la touche Action, faites une pression sur la touche de saut pour vous éjecter sur la plate-forme.

Placez-vous de façon à avoir les ascenseurs sur votre gauche, sautez avec élan pour vous rattraper à la barre horizontale en face **(154)**, et lâchez la barre pour vous propulser dans l'ouverture en face. Pour monter sur l'ascenseur, ajustez la position de Lara pour bénéficier d'un angle correct, puis sautez et accrochez-vous à l'ascenseur. Une fois dessus, rendez-vous sur le deuxième ascenseur pour trouver des **Munitions de HK**, puis placez-vous sur la caisse entre les deux ascenseurs. De cette façon, vous pourrez ouvrir la trappe du premier ascenseur **(155)**.

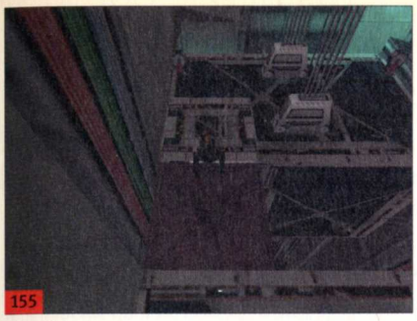
Sautez dedans. Il ne se passera rien si vous appuyez sur le sélecteur d'étage. La porte coulissera à votre approche. Vous êtes donc au 13e. Soyez prudent, dans ce couloir, car un garde se trouve sur la droite. Marchez alors vers la gauche, appuyez sur l'appel d'ascenseur et entrez dans le deuxième ascenseur. Appuyez sur le sélecteur d'étage pour monter. Malheureusement, les portes vont s'ouvrir sur deux gardes armés et un homme en scaphandre qui vont faire feu sans pitié. Vous aurez alors très peu de temps pour vous ruer sur le sélecteur et appuyer dessus pour fermer les portes.

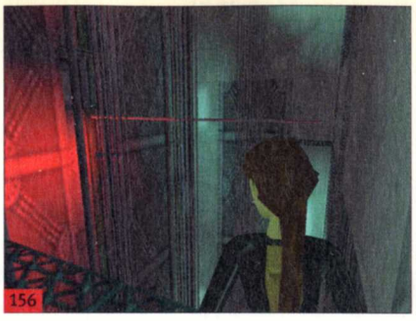
Mais il faut savoir que deux **Grandes trousses de soin** se trouvent tout au bout du couloir. Les récupérer n'est pas chose aisée, même en sprintant ou en sautant comme un malade, mais c'est possible. Mais revenons à notre ascenseur. Aussitôt les portes fermées, un des tirs de vos assaillants va gravement l'endommager, l'entraînant ainsi dans une chute infernale ! Vous devez de nouveau appuyer sur le sélecteur, le plus vite possible, pour freiner l'engin avant le crash. Après la chute, grimpez au niveau de la trappe ouverte pour monter sur l'ascenseur. Face à l'ascenseur se trouve une barre de métal horizontale.

Sautez, attrapez-la et éjectez-vous sur la plate-forme en face, en maintenant la touche Action pour vous rattraper. Escaladez ensuite l'armature métallique sur la droite. Lors de l'ascension, vous verrez une grille sur votre gauche. Ce sera le moment d'appuyer sur la touche de saut pour atterrir sur une plate-forme dans votre dos. Placez-vous à droite sur cette plate-forme, sautez avec élan, rattrapez-vous à la barre horizontale en face **(156)**, et éjectez-vous sur la plate-forme droit devant. Au-dessus se trouve la petite ouverture d'un conduit **(157)**.

Sautez et hissez-vous à l'intérieur. Vous allez devoir glisser sur deux pentes. Au début de la seconde, tenez-vous prêt à sauter. Il faut le faire au moment de glisser sur une grille afin de vous accrocher à une barre au-dessus de la pente. Attendez que les flammes disparaissent temporairement pour vous lâcher et attraper la seconde barre. En face, même topo : attendez la disparition du feu pour sauter sur la plate-forme. À présent, faites face à l'ouverture dans le mur de gauche, sautez, accrochez-vous au rebord et montez dedans.

Vous surplombez de nouveau la gaine d'ascenseur. Le but est de jouer les acrobates sur la barre traversant la gaine. Autant vous dire tout de suite qu'une chute, à une telle hauteur, serait catastro-


155


156

157

phique. Parvenu de l'autre côté, vous allez faire une série de glissades dans des conduits. En bas, rampez dans l'ouverture qui débouche sur un couloir du 88e étage où déambule un garde. Foncez vers la droite en direction de l'aquarium.

Le garde qui vous tire dessus va en exploser la vitre involontairement **(158)**, ce qui vous donnera la possibilité de descendre, en rampant, dans une petite ouverture au fond de laquelle baigne le **secret 2**. Prenez ensuite l'un des deux escaliers, à droite ou à gauche, et montez la passerelle au niveau du petit bassin. En haut, vous allez être pris pour cible par un inconnu qui pointe perpétuellement son viseur sur vous. Ne restez jamais en place pour ne pas vous faire sniper. Évitez d'approcher les faisceaux rouges : ils s'enflamment au moindre contact.

Faites le tour de la corniche sans vous arrêter, et rendez-vous au niveau de la porte percée dans la baie vitrée. Escaladez les barreaux métalliques de gauche, et déplacez-vous vers la droite pour vous poser sur la corniche supérieure. Vous ne serez pas pour autant à l'abri des tirs du sniper, bien au contraire. Faites alors le tour de cette corniche en prenant garde à ne pas tomber. En vous plaçant près de l'extincteur **(159)**, le sniper tirera dedans, créant ainsi une explosion et un trou dans le mur. Vous y trouverez le **secret 3**.

À présent, allez actionner l'interrupteur juste à côté pour désactiver les faisceaux lasers en bas. Accrochez-vous au rebord de la corniche, laissez-vous tomber et franchissez la porte rapidement. Repérez la porte sur la gauche. C'est de là qu'un garde va sortir, dans peu de temps. Ne marchez pas tout de suite dans le hall du fond, car le sol est piégé. Il faut que vous sautiez (avec prise d'élan) devant l'aquarium. Une fois la vitre brisée, actionnez vite l'interrupteur à droite **(160)**.

Deux portes vont s'ouvrir et un homme en scaphandre va débarquer à son tour par celle de derrière. Une **Grande trousse de soin** vous attend dans cette même direction. Filez ensuite par la droite avant et entrez par la salle par la porte à gauche. Une conversation radio s'entame avec votre collègue. Mais un autre malade mental en scaphandre va découper un pan de panneau en fer, pour vous rejoindre !

Sans paniquer, marchez en direction des deux interrupteurs de la salle, pour les actionner l'un après l'autre. Surtout ne courez pas ! Vous risqueriez de faire apparaître une tourelle de garde. Dans la petite pièce voisine, une porte s'est ouverte. Empruntez-la pour arrivez dans un couloir. Maintenant, courez tout droit et franchissez la porte sur votre droite. Vous trouvez alors refuge dans une salle de haute technologie.

Passez dans la pièce à côté, où sont entreposés des caissons que je vous déconseille d'ouvrir. Regardez bien le plafond au niveau de l'entrée : il est fissuré **(161)**. Mettez-vous en dessous, sautez et faites basculer la plaque, puis montez dans ce passage. Dans la pièce qui se trouve au bout, vous remarquerez que le mur était en réalité une glace sans tain. Appuyez sur le bouton pour mettre en marche le système de rayons X, puis retournez dans la salle aux caissons. Vous pouvez à présent voir au travers, et en déduire qu'ils sont tous piégés, à l'exception d'un seul paraissant plus vide.

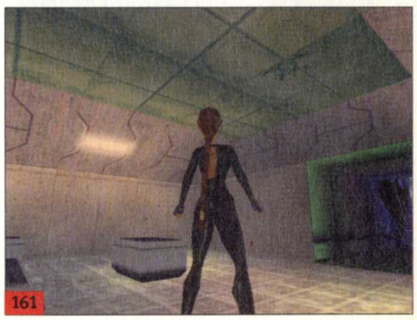
Bingo ! Il contient un **Disque Téléporteur**. Revenez ensuite dans la grande salle précédente (en fait une salle de téléportation), et insérez le disque dans le terminal à côté de l'entrée **(162)** pour activer la mise en marche du dispositif. Placez-vous au centre de la salle, sur la croix blanche **(163)**, et utilisez l'Iris sur le réceptacle à côté... Téléportation ! Vous "atterrissez" dans une salle identique, mais plus sombre, et complètement vide hormis un trou dans le sol.

Engagez-vous à l'intérieur. Peu après, vous pourrez observer, à travers la grille à gauche, les agissements et les va-et-vient du garde au niveau de la porte. Pour la déverrouiller, elle nécessite un code d'accès dont voici la révélation en exclusivité : **1672**. Pour le trouver, il fallait utiliser votre **Casque**, zoomer sur le digicode et attendre que le garde tapote sur le clavier **(164)**. En retenant la position des touches, on pouvait en déduire la combinaison exacte.

158

159

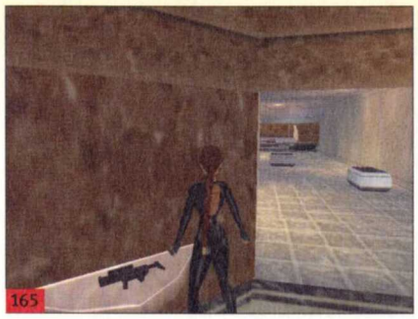
160

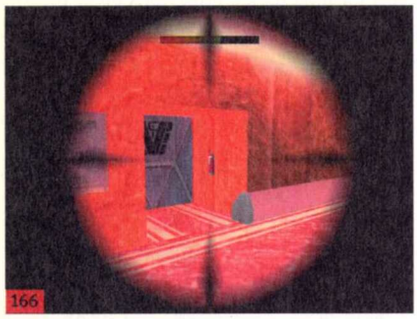

161

162

163

164


165


166

Vive l'espionnage ! Avancez dans le passage et attendez devant la petite ouverture, au ras du sol. Après avoir entendu le garde taper son code et franchir la porte, pénétrez dans le couloir et rendez-vous devant le digicode.

Là, attendez que le garde sorte et que la porte se referme pour entrer à votre tour la combinaison. Empressez-vous alors de passer par la porte qui se refermera derrière vous. Ne perdez pas de temps dans cette salle, car le garde ne va pas tarder à rentrer (de toute façon, vous pouvez vous planquer au niveau des blocs, de part et d'autre de l'entrée). Le but est de désactiver le système de rayons X dans la zone derrière la vitre. Pour ce faire, vous presserez le bouton sur le mur, à votre droite en entrant, puis vous ramperez dans le passage rouge à droite.

Escaladez ensuite la grille, et descendez par l'ouverture pour vous retrouver dans le premier couloir du niveau, juste devant la zone aux rayons X. Vous pouvez enfin récupérer votre **Arme HK** sur la tablette **(165)**, et retraverser la zone avec ce dernier en votre possession, le danger étant à présent écarté. Tournez à gauche après le vestibule aux canapés. Sortez votre flingue, visez l'extincteur face à l'écran de contrôle, et tirez dedans pour le faire exploser (mais ne soyez pas trop près à cause de la déflagration). Il ne se passe rien, c'est normal, c'était juste un essai. Tirez à présent sur le second extincteur à côté de la petite porte **(166)**. Son explosion fera voler la porte en éclats. Sortez alors vers l'escalier de secours.

Niveau 13 : ALERTE ROUGE !

167

168

169

170

Ne montez pas trop vite les escaliers car un agent en scaphandre est posté à l'angle, un peu plus haut sur la droite **(167)**. Grimpez juste quelques marches pour le réveiller, puis réfugiez-vous dans le renfoncement de la porte. Là, le type ne peut pas vous atteindre car ses coups de pistolet-laser seront déviés par la rampe. Finissez-en avec lui, d'une balle en pleine tête, avant d'entamer votre ascension. Une fois parvenu au point où il se tenait, exécutez un saut avec élan et hissez-vous sur la section d'escalier en face. Grimpez les marches jusqu'au palier.

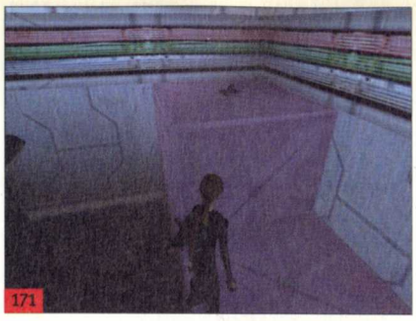
Lorsque vous vous engagerez sur la série de marches suivante, elles vont basculer, pouvant ainsi vous entraîner dans le vide. Maintenez alors la touche Action pour vous rattraper aux marches, in extremis. Au lieu d'escalader les marches jusqu'en haut, déplacez-vous vers la gauche et entrez dans l'ouverture. Vous y découvrez le **secret 1** en bonne et due forme **(168)**. Sautez vers les marches pour vous y fixer de nouveau, et grimpez au sommet. L'hélico va continuer de plus belle son entreprise de destruction, vous forçant à sauter sur la plate-forme qui vous fait face.

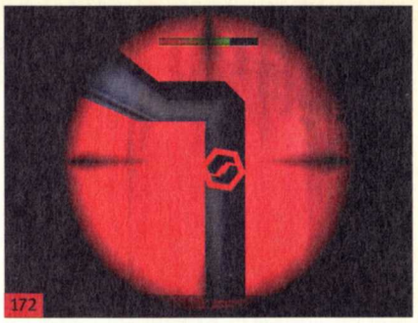
De là, faites un saut avec élan pour atteindre le prochain tronçon d'escalier qui, malheureusement, va céder sous votre poids. Une fois de plus, votre survie sera tributaire de votre aptitude à presser la touche Action à temps. Ainsi accroché à la ferraille des marches, déplacez-vous vers la droite jusqu'au bout, hissez-vous sur les marches et sautez en arrière pour atterrir sur un tronçon un peu plus bas. Notez que, si jamais vous glissiez lors de l'affaissement des marches, c'est aussi sur ce tronçon que vous devez vous réceptionner. Remontez ensuite à l'endroit de votre chute.

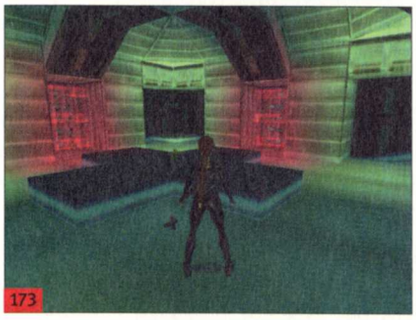
Cette fois-ci, pour passer, collez-vous à droite et faites un saut avec élan pour vous accrocher à la plate-forme brûlante en face. Le reste de l'escalier étant inaccessible, la seule issue possible sera de détruire, d'un coup de pied, la partie basse et fissurée du mur **(169)**. Rampez alors dans ce passage pour vous retrouver dans une salle surmontée d'un grillage. L'une des plaques de cette grille étant équipée d'une poignée, placez-vous en dessous, sautez et accrochez-vous à la poignée pour faire basculer la plaque **(170)**.

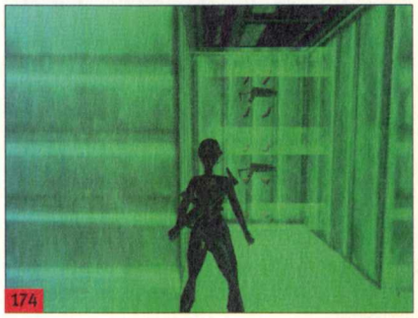
Montez et débarrassez-vous du militaire. Partez ensuite vers la droite et récupérez un grappin et des Munitions de **HK** sur les blocs **(171)**, avant de vous intéresser au passage à droite. Restez au seuil de ce passage, visez la valve rouge au fond **(172)** avec votre HK et tirez dedans pour la faire sauter. L'échappement de vapeur fera alors apparaître les faisceaux incendiaires barrant le passage (5 au total). Comme ils ne sont pas immuables, il faudra avancer pas à pas devant chaque faisceau, avec une extrême précaution, attendre la disparition temporaire du faisceau à franchir, et faire quelques pas de course pour passer avant son rétablissement.

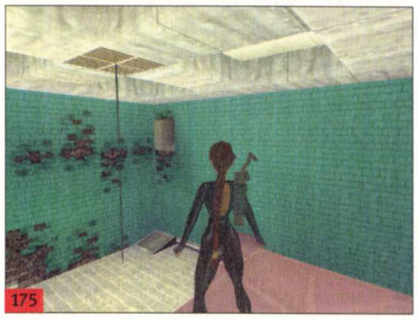
Restez bien dans la trajectoire du jet de vapeur pour un maximum de visibilité, et observez bien avant d'agir. Les lignes blanches au sol marquent l'alignement entre les faisceaux. Une fois ce passage délicat passé, vous trouverez une **Grande trousse de soin** sur les blocs à gauche. Tenez-vous prêt, à l'approche de l'ascenseur à droite, car un militaire est planqué à l'intérieur. Pénétrez dans l'ascenseur, appuyez sur le clavier pour monter à l'étage supérieur, et sortez votre arme pendant ce trajet afin de surprendre le militaire qui vous attend là-haut.


171


172


173


174


175

176

Entrez par la porte vitrée de gauche, face à l'ascenseur, prenez les **Munitions de HK** et appuyez sur le bouton. Le volet va s'ouvrir et des cibles vont arriver dans la salle. C'est un entraînement de tir. Je vous conseille de sauver, avant de presser le bouton, car vous n'avez droit qu'à une seule tentative. Le but est de dégommer les 5 cibles en un minimum de temps. Les cibles arrivent toutes en même temps. Shootez-les de gauche à droite (ou inversement), et utilisez un zoom rapproché pour plus de précision.

L'épreuve sera plus aisée si vous réglez votre HK sur le HK Mode rafale, mais la perte en munitions sera plus conséquente qu'avec le tir au coup par coup. Si vous êtes assez rapide, la lampe du haut s'illuminera et la porte vitrée de droite se débloquera. Vous pourrez donc entrer dans la seconde salle de tir, où le challenge sera plus corsé, d'autant plus que votre survie dépendra de votre réussite. Une fois la porte passée, elle se refermera sur vous.

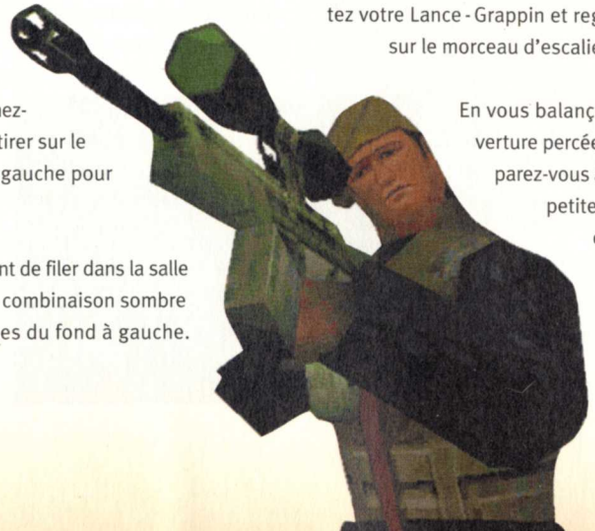
Prenez les **Munitions de HK** et appuyez sur le bouton. Les cibles sont toujours alignées sur les lignes blanches (ne zoomez pas trop fort pour voir arriver les cibles).

Elles vont arriver de cette façon (les lignes sont numérotées de gauche à droite).
- troisième ligne (ligne centrale)
- deuxième ligne (à gauche)
- cinquième ligne (extrême droite)
- première et quatrième lignes simultanément (extrême gauche/droite)
- première et cinquième lignes simultanément (extrême gauche/extrême droite)
- deuxième, troisième et quatrième lignes simultanément.

En cas d'échec, un gaz mortel va s'insinuer dans la salle, et vous resterez pris au piège.

Autrement dit, vous ne ferez pas long feu. Par contre, suite à une éventuelle victoire, un gaz mortel va aussi s'infiltrer dans la salle, à la différence que la porte sera de nouveau ouverte, vous permettant ainsi de prendre la fuite. Rendez-vous alors au bout du couloir. Si vous avez foiré l'épreuve de tir, seule la salle de droite vous sera accessible. Si vous avez fait un carton, vous aurez aussi accès à la salle de gauche où vous attendent le **secret 2**, une **Grande trousse de soin** et des **Munitions de HK (173)**.

Les fusils à pompe et les Uzis sont protégés par des lasers. Dans la salle de droite, ramassez les **Munitions de HK** par terre. Vous ne pouvez pas non plus vous servir dans le stock de fusils à pompe et de Revolvers/Vise laser à cause des lasers rouges. En revanche, vous pouvez décrocher un **Lance-Grappin (174)**, car les faisceaux laser verts sont inoffensifs. Retournez-vous très vite, et tenez-vous prêt à viser et tirer sur le militaire qui va arriver discrètement par la gauche pour vous surprendre.



Prenez le **Grappin** sur le meuble à droite avant de filer dans la salle suivante. Soyez armé car un commando en combinaison sombre va sortir de sa cachette, derrière les caisses du fond à gauche.

Grimpez ensuite sur la plus haute des caisses, ramassez-y les **Munitions de HK** puis dégainez votre Lance-Grappin. Visez la grille d'aération au centre du plafond de la salle. Lorsque vous voyez apparaître une mire verte, en lieu et place du point rouge conventionnel, cela signifie que la zone visée est correcte. Tirez alors pour fixer votre grappin à la grille **(175)**.

Le reste va se dérouler exactement comme avec une corde. Placez-vous bien dans l'axe du câble, sautez avec élan pour vous y fixer, puis descendez au maximum. Tournez-vous vers le mur délabré, balancez-vous à fond et sautez pour vous accrocher au mur, au niveau des briques manquantes. Déplacez-vous vers la droite pour entrer dans le conduit. Glissez en bas. Vous vous retrouverez dans le couloir où vous serez aux prises avec deux agents en scaphandre. Empressez-vous de les sniper dans la tête, puis prenez l'ascenseur.

En bas, avancez le doigt sur la gâchette car un militaire est caché près des caisses, au bout du couloir. À présent, il va falloir se retaper le passage aux faisceaux laser. Parvenu au bout, descendez dans le trou, rampez dans le petit passage puis sortez sur l'escalier de secours. Faites face au mur opposé, sortez votre Lance-Grappin et regardez en l'air. Vous devez fixer votre grappin sur le morceau d'escalier, au-dessus de vous **(176)**.

En vous balançant sur le câble, vous pourrez atteindre l'ouverture percée dans le mur en face. Dès votre réception, préparez-vous à sauter par-dessus un brasier, juste après une petite glissade. Rampez dans le conduit et regardez en bas une fois au bout : vous verrez un militaire tourner en rond. La trappe au plafond vous informe de la présence latente d'une mitrailleuse optique. Nous allons à présent

177

178

tez pour l'attraper, puis balancez-vous pour vous raccrocher à l'ouverture en face. Actionnez l'interrupteur au fond avant de descendre à l'aide du câble (saut avec élan obligatoire). Retournez sur le conduit de votre arrivée, puis sur la grille pour trouver de nouveau un Grappin.

179

tenter un mouvement inédit. Placez-vous au bord du conduit, à quatre pattes, orientez-vous vers la première caisse sur la droite, et pressez la touche de saut. Surprise ! Lara s'extrait du conduit par une sorte de culbute en avant, pour se retrouver sur la caisse. De votre position élevée, vous ne pouvez être repéré par le bidasse de service.

Profitez-en pour le flinguer d'une balle dans la tête avant de descendre. La porte s'ouvre grâce à l'interrupteur à sa droite. Dans le couloir suivant, appuyez sur le bouton et entrez dans l'ascenseur. Activez-le grâce au clavier. Dans ce vaste hall, un commando et un militaire vont surgir du toit en brisant la verrière **(177)**. Mettez-les rapidement hors d'état de nuire. Grimpez sur le pot de la plante verte de gauche ou de droite, sautez avec élan vers l'un des deux grappins et accrochez-vous.

Vous devez vous balancer dans le but d'atteindre le sommet du grand bloc rose. Sautez sous les volets de fer et pressez Action pour les ouvrir. C'est alors que deux commandos vous tirent dessus (l'un derrière les volets et l'autre derrière vous dans la salle). Défendez-vous prestement avant de vous engager dans le conduit. L'une des trappes au sol vous fera glisser plus bas. Vous arriverez bientôt à un carrefour dont la seule issue possible sera le couloir de droite. Rampez dans le conduit suivant, escaladez la paroi et avancez jusqu'au bout du conduit.

Dans la salle en bas, tout va aller très vite. Récupérez rapidement la **Grande trousse de soin** par terre avant de grimper sur le bloc rose, où vous trouverez des **Munitions de HK** qui réapparaîtront à l'infini. Le chauve à lunettes qui vous agresse est, en réalité, une sorte de Terminator. Pour l'envoyer à la casse, je préconise l'utilisation du HK en mode Rafale. Envoyez la purée en visant le type, ou à vue. Lorsque vous verrez son tissu épidermique artificiel s'altérer **(178)**, laissant ainsi entrevoir son ossature de robot, tirez dans la valve rouge afin de faire gicler l'eau de la tuyauterie.

La salle sera inondée et les étincelles de l'androïde provoqueront un court-circuit. Robocop n'y résistera pas ! Surtout ne tombez pas dans l'eau, sinon vous subirez le même sort que lui. Il faut sauter avec élan vers le conduit oblique dans le coin de la salle (le saut n'est pas facile, placez-vous dans l'angle) **(179)**. Vous n'avez rien d'autre à faire que de maintenir enfoncée la touche de saut et utilisez les touches directionnelles haut ou bas. Vous allez ainsi rebondir de conduit oblique en conduit oblique pour vous réceptionner, finalement, au sommet.

Ramassez le **Grappin** sur la grille au-dessus de l'eau, montez sur le conduit par lequel vous êtes arrivé, et visez la grille du plafond avec votre Lance-Grappin. Une fois le câble fixé, sau-

L'eau s'étant écoulée, descendez sur le sol de la salle pour ramasser, aux pieds de la carcasse du robot, la Clé **(moitié gauche)**. Il faut à présent refaire toute la manœuvre pour retourner à l'interrupteur dans l'ouverture, là-haut. Actionnez de nouveau l'interrupteur (l'eau va alors revenir), puis retournez sur le câble, sautez sur le conduit en face, et laissez-vous tomber sur le bloc rose en contrebas. À présent, sautez vers l'ouverture du conduit et hissez-vous à l'intérieur. Le passage suivant sera particulièrement périlleux et sulfureux.

Vous allez devoir traverser une longue zone pendant qu'un hélico vous mitraillera, faisant voler en éclats les baies vitrées, et explosant des bonbonnes de gaz. N'entrez pas dans le couloir sur la gauche, mais foncez en avant à toute vitesse. L'utilisation de la touche de sprint trouvera là toute sa raison d'être, en particulier lorsque vous passerez à côté des bonbonnes de gaz.

Sachez que vous pouvez vous arrêter derrière les piliers, entre chaque baie vitrée. Vous y êtes à l'abri car l'hélico ne peut pas vous atteindre. Les explosions successives créeront trois fosses dans le sol de la zone. Vous y tomberez si vous ne courez pas assez vite, ou si vous ne sautez pas à temps. Si vous chutez dans la seconde, vous pourrez ramper dans une petite galerie au fond de laquelle vous trouverez une **Grande trousse de soin**. Dans la troisième, vous trouverez aussi une **Grande trousse de soin**. Ne vous fiez pas au calme apparent du petit salon que vous atteindrez au bout de la zone, la fusillade héliportée se prolonge dans le bar juste après.

Vous devrez alors faire très vite pour passer derrière le bar, et vous mettre à l'abri dans le renfoncement au bout. Là, appuyez sur le bouton sur le mur **(180)**. La porte du fond semblant souffrir d'un léger dysfonctionnement, nous ne nous y intéresserons pas plus. Rampez ensuite le long du bar, jusqu'à l'ouverture, puis levez-vous et foncez dans le petit salon d'où vous venez. Malheureusement, vous y faites la rencontre d'un Terminator dégarni, clone du précédent.

À partir de maintenant, vous devez traverser la zone dans l'autre sens, toujours escorté, bien malgré vous, par l'hélico, avec en prime le tas de ferraille à lunettes aux trousses. Il va donc falloir speeder comme un fou pour semer le binoclard qui va vous traquer sans relâche. Évitez alors de tomber dans les

180

181

182

fosses (sautez par-dessus) et de vous faire brûler par les brasiers incandescents, et ne vous arrêtez pas en route. Le but est de rejoindre le couloir sur la droite. Une fois dedans, ce sera le moment de vous taper un sprint pour établir un maximum de distance entre l'androïde et vous.

Tous les virages que vous aurez à négocier s'orienteront vers la gauche. À un moment donné, vous aurez la possibilité de filer tout droit, ou de prendre le passage de gauche. C'est dans ce dernier que vous devez vous engager. Le plafond ajouré, qui donne sur le couloir au-dessus, vous permettra de voir passer votre tortionnaire, toujours sur vos traces (d'où le titre du jeu...), vous laissant à peine le temps d'actionner l'interrupteur **(181)**. La porte au-dessus se refermera sur le robot, de même qu'une seconde dans le même couloir, le retenant ainsi prisonnier entre les deux.

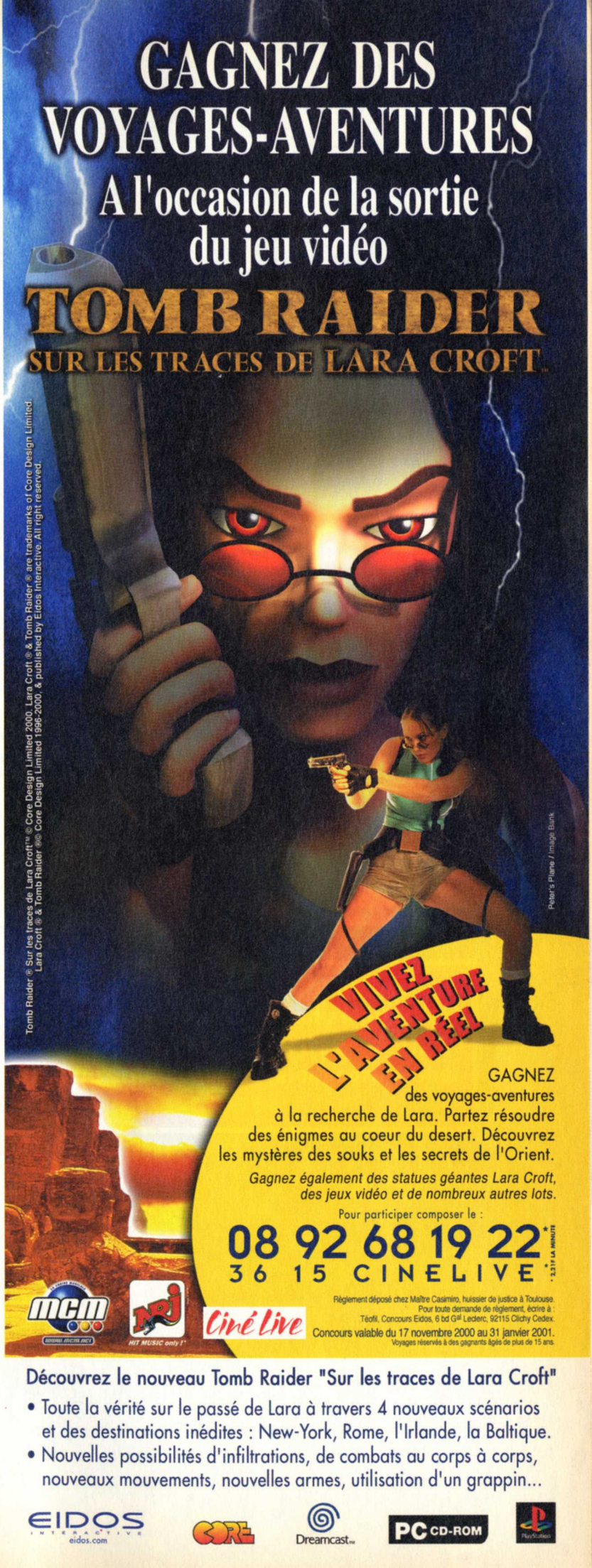
Bravo, vous avez fait le plus dur ! Sortez de ce passage et prenez à gauche. Vous tomberez alors sur le carrefour que vous avez déjà traversé dans le niveau. Franchissez la porte surmontée du panneau "DANGER", les autres voies étant obstruées par des faisceaux. Vous pénétrez dans un secteur à l'atmosphère complètement saturée de poison hautement nocif, pour ne pas dire mortel. Votre barre de vie va s'épuiser petit à petit, de concert avec votre jauge d'oxygène. Les symptômes seront, notamment, des troubles de la vision assez prononcés. Faites donc au plus vite et ne perdez pas de temps ici.

Déplacez-vous essentiellement en courant, et n'hésitez pas à vous baisser pour reprendre des bouffées d'oxygène, l'air frais s'accumulant au niveau du sol. Filez dans la salle suivante, par la porte en face, puis prenez la porte de gauche. Dans cette pièce, vous trouverez le **secret 3** (le dernier secret du jeu !) dans le petit passage sur la droite. Actionnez à présent l'interrupteur sur le mur avant de rebrousser chemin. Vous croiserez alors la route de deux commandos, à éliminer, mais vous ne serez certainement pas en condition pour les sniper proprement dans la tête : alors tirez dans le lard. Revenu dans la première salle empoisonnée, franchissez la porte à droite.

Vous aurez alors la surprise d'apercevoir votre vieux copain le robot faire les cent pas dans sa prison. Mais c'est inhumain de laisser quelqu'un se tourmenter comme ça, non ? Autant mettre tout de suite un terme à ses souffrances : actionnez l'interrupteur sur le mur. Le poison de votre salle va alors se transférer dans la salle du robot qui, alors, ne va pas faire long feu (et ce n'est que justice). Vous allez tout de même être contraint de rouvrir les vannes à poison (l'interrupteur) afin de pouvoir sortir. Retournez donc au carrefour des faisceaux.

Prenez à droite, descendez dans le passage pour rouvrir les portes à l'aide de l'interrupteur, puis allez chercher la Clé **(moitié droite)** laissée par le robot, dans son malheur. Combinez alors les deux morceaux pour former la Clé de l'**Helipad**. Poursuivez dans cette voie pour sortir dans la zone ravagée par l'hélico, et fuyez rapidement par la droite pour retrouver le carrefour, une nouvelle fois. Cette fois, prenez le passage de gauche. Hissez-vous dans le conduit, retournez-vous, accrochez-vous au mur et escaladez-le.

Déplacez-vous vers la gauche pour sortir du conduit. Laissez-vous tomber sur le bloc rose en dessous, puis descendez pour vous retrouver de nouveau dans le grand hall aux deux plantes vertes. Montez les marches et approchez-vous de la porte menant à l'héliport **(182)**. Attention ! Intense moment d'émotion... Placez la Clé de l'Helipad dans son réceptacle mural, aventurez-vous dans le dernier couloir et... à l'année prochaine pour la plus chronique des sagas !



Éditeur : Microsoft

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : octocre 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

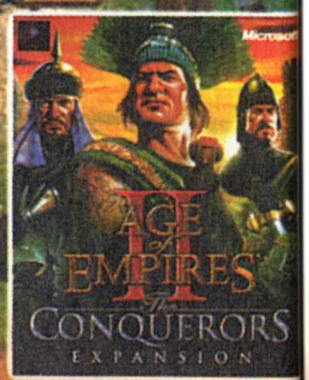
SAUVEGARDE

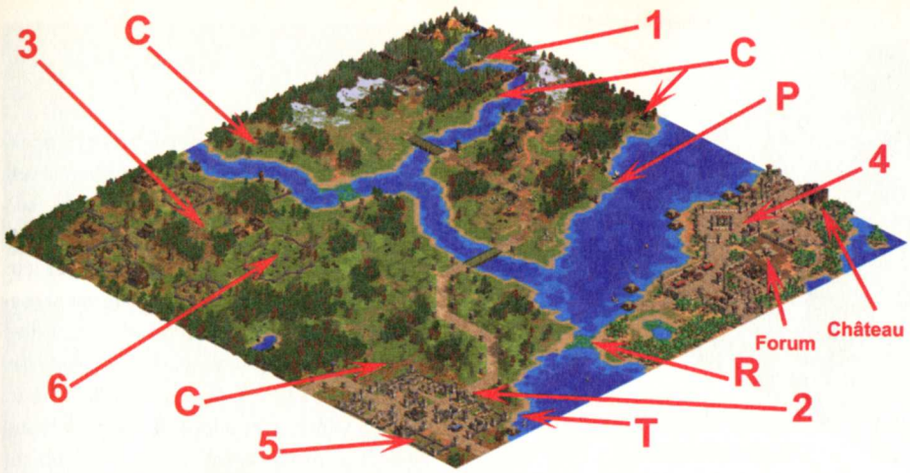
Vous retrouverez sur notre Site www.loisir.net les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\MICROSOFT GAMES\AGE OF EMPIRE II\SAVEGAME"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

AGE of EMPIRES II
The CONQUERORS
EXPANSION

Age Of Empires II "The Conquerors Expansion" vous invite à revivre les terribles batailles qui ont marqué l'Histoire. Incarnez, à tour de rôle, l'empire des Huns, la civilisation aztèque ou encore les conquistadors espagnols, et menez votre armée à la conquête du monde...

Simon • Smohamedaly@loisir.net





Campagne 1 : Attila le Hun

Le Fléau de Dieu

Pour cette première mission, vous incarnez Attila le Hun. Pour le moment, vous ne commandez aucune troupe. Votre premier objectif consistera à vous débarrasser de Bléda, et à prendre le contrôle du village des Huns. Bléda vous conviera à une chasse assez spéciale, où vous devrez éliminer un sanglier légendaire pour prouver votre valeur et devenir le chef des Huns. Suivez-le dans la forêt jusqu'à vous retrouver nez à nez avec **le sanglier (1)**. Commencez alors à attaquer la bête sauvage. Lorsque le sanglier sera passé de vie à trépas, Bléda demandera à ses archers embusqués de vous prendre pour cible.

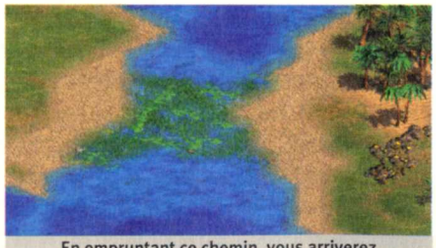
Vous êtes tombé dans une embuscade ! Retournez rapidement au village pour obtenir l'appui de cavaliers Tarkan, dignes de confiance. Les troupes réunies, partez à l'assaut de vos assaillants. Une fois la victoire acquise, vous serez proclamé roi des Huns. Par la suite, vous apprenez qu'il y a des détenus dans un fort romain (adversaires bleus) situé plus **au sud (2)**. Il faut savoir que, sur cette carte, deux autres ennemis sont en présence. Les Scythes (adversaires verts) qui ont un campement qui s'étend **à l'ouest (3)** et les Perses (adversaires rouges) qui se trouvent sur **une île à l'est (4)**.

En premier lieu, sélectionnez votre bâtiment **Forum** et cliquez sur l'icône d'évolution pour qu'il atteigne l'âge féodal. Ensuite, faites exploiter l'or par les trois villageois qui sont dans votre campement. Pendant ce temps, avec votre armée de cavaliers, parcourez le terrain vers le sud. Franchissez le pont et suivez le chemin de terre qui vous mènera à l'entrée du fort des Romains. Détruisez les deux tours de garde, puis éliminez tous les ennemis en présence plus bas (archers et miliciens). Vos adversaires pulvérisés, chargez-vous d'une troisième tour de garde, puis démolissez les deux casernes, l'écurie et les deux camps de tir à l'arc. Partez ensuite plus au sud et délivrez **l'éclaireur Scythe (5)** en détruisant l'enclos qui l'emprisonne.

Cette action vous permettra d'obtenir l'alliance de l'armée Scythe. Sauvez également vos villageois. Cela fait, rendez-vous avec Attila et ses cavaliers au village des Scythes situé à l'ouest. Pendant ce temps, avec huit de vos villageois libérés, dirigez-vous sur le bord de la rive à droite. Construisez une tour de garde et un port **(T)**. Cela fait, créez **un navire de pêche** puis **un piège à poissons**. Ensuite, faites entrer quatre villageois dans la tour (cela vous permettra d'être plus efficace en défense). Ce point de campement va vous permettre d'attirer les galères de guerre des Perses.

Votre tour n'aura aucun mal à les pulvériser, et cela réduira d'autant les unités de vos ennemis. Surveillez tout de même, de temps à autre, l'état de cette tour. Si besoin est, faites sortir vos villageois pour qu'ils réparent les dégâts. Avec le reste des quatre hommes, qui sont restés sur la rive, construisez **un camp de bûcherons** près des arbres. Il vous reste encore quelques villageois dans le fort romain. Faites-leur construire un moulin puis **quatre fermes**. Dès que vous avez assez de nourriture et d'or, cliquez sur l'icône d'évolution de votre Forum pour qu'il atteigne **l'âge des châteaux.**

C'est ici que vous devez guider les chevaux.

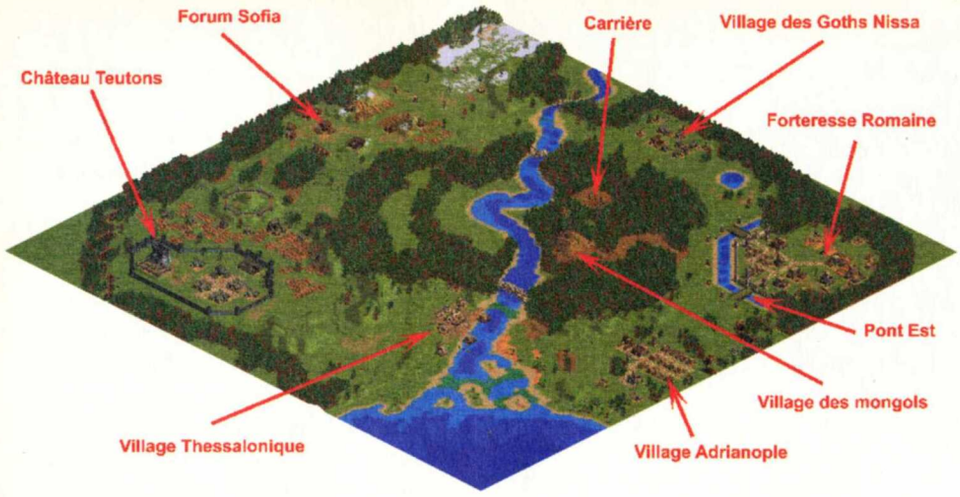

En empruntant ce chemin, vous arriverez sur l'île de vos ennemis.

Lorsque Attila arrivera au village des Scythes, l'alliance entre vos peuples se fera. Pour renforcer vos troupes, vous devez fournir, aux Scythes, une dizaine de chevaux qui devront être emmenés vers **une palissade marquée de drapeaux (6)**. Allez chercher ces dix chevaux **(C)** qui sont éparpillés sur toute la carte (vous en trouverez dans votre camp, à l'est de votre campement, ainsi que près du fort romain). Les chevaux conduits à bon port vous permettront d'obtenir une armée de **18 cavaliers Mangudaï**. Avec cette armée, retournez au fort des Romains et détruisez **le monastère, l'université** et **le marché.**

Dans votre campement, lorsque vous atteindrez l'âge du château, construisez **un atelier de siège** qui vous permettra, par la suite, de créer **trois mangonneaux**. Avec ces catapultes, détruisez le portail ennemi situé à droite de votre camp de tir à l'arc, puis occupez-vous de la mine des Perses. Emmenez les trois mangonneaux sur la rive à droite et laissez-les sur place, en faction. Avec un des villageois de votre campement, rejoignez les catapultes et construisez un nouveau port, puis convertissez-le en **galère de guerre** et développez **le carénage (P)**. Sélectionnez votre **atelier de forgeron** et développez **l'empennage** puis **les flèches à poinçon, l'armure d'archer matelassée**, et enfin **l'armure d'archer en cuir**. Dès que l'occasion vous en sera donné, construisez **5 galères de guerre** et **1 navire de transport**.

Dans le navire de transport, embarquez les 3 catapultes. Réunissez tous vos guerriers et partez en direction de l'île des Perses, à l'ouest. Pour cela, empruntez le canal qui mène au rivage ennemi **(R)**. Commencez par dévaster les deux ports ennemis qui longent la rive. Des navires perses vont vous attaquer. Envoyez vos galères de guerre à la rescousse puis, avec ces mêmes bateaux, détruisez à distance l'atelier de siège, l'écurie et le camp de tir à l'arc qui sont protégés à l'intérieur de la forteresse perse. Emmenez le navire de transport vers vos cavaliers. Débarquez les trois catapultes puis frayez-vous un passage en détruisant le portail principal de la forteresse.

Vos alliés les Scythes seront présents pour vous prêter main forte. Si, par malheur, vous perdez toute votre cavalerie, ne vous inquiétez pas ! Une nouvelle armée se créera automatiquement au camp des Scythes et attendra vos ordres d'assaut. Le Forum et le château perse détruits, la victoire sera vôtre !



La grande chevauchée

Dans cette deuxième mission, vous dirigez une petite armée de cavaliers. Votre premier objectif consistera à raser tous les campements ennemis qui se trouveront sur votre chemin.

Rassemblez tous vos hommes et partez en direction de l'ouest. Le premier campement à détruire est celui des Sofia (ennemis rouges). Vous n'aurez aucun mal à les anéantir. Détruisez leur Forum et vous gagnerez 580 points de nourriture **(Forum Sofia)**. Poursuivez votre chevauchée, toujours vers l'ouest de la carte. Trouvez le château des Teutons Dyrrhachium (ennemis bleu marine) et détruisez-le pour libérer vos frères Huns **(Château Teutons)**. Cela fait, pulvérisez la Forge ainsi que le Forum qui sont dans cette forteresse. Dès que le Forum est détruit, les Teutons sont vaincus. Maintenant, rendez-vous à l'est (vers le centre de la carte).

Le peuple des Byzanthins Thessalonique **(Village Thessalonique)** y a basé son campement (ennemis violets). Commencez par éliminer rapidement le moine (cela empêchera votre adversaire de convertir vos hommes en ennemis). Débarrassez-vous ensuite des archers et, surtout, épargnez les villageois. Détruisez ensuite les habitations et le marché. Cela fait, les villageois se joindront à vous. Avec tous vos hommes, passez sur la rive voisine, à l'est. Continuez dans cette direction jusqu'à vous retrouver nez à nez avec le peuple des Byzantins Adrianople **(Village Adrianople)**.

Débarrassez-vous d'abord des moines, puis des deux tours de garde, et enfin des habitants. En détruisant les deux camps de mineurs, vous obtiendrez 550 points d'or. Rasez ensuite tout le village. Laissez tous vos villageois dans ce campement, près de l'or. Avec le reste de vos troupes, montez vers le nord jusqu'au sentier qui mène dans une profonde forêt à l'ouest. Sélectionnez un de vos cavaliers et parcourez cette route. Vous ferez la rencontre du peuple Mongols Scythe **(Village des mongols)**.

Vos renforts se trouvent dans cette carrière.

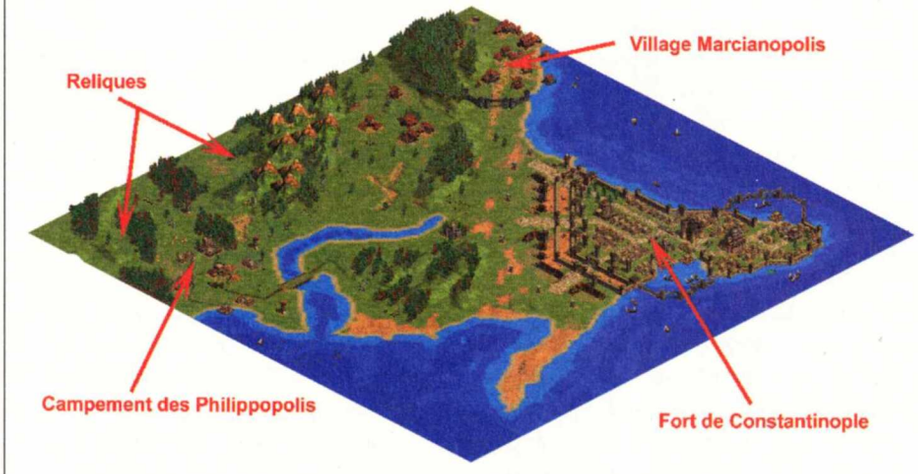
Franchissez ce pont pour atteindre la forteresse Romaine.

Ce sont des alliés ! Les femmes du village vous demanderont six villageois en échange de leur aide. Retournez vers votre armée et continuez votre ascension vers le nord où se trouve le peuple des Goths Nissa (ennemis verts). Détruisez tous les camps de bûcherons (4 au total), et vous obtiendrez 900 points de bois **(Village des Goths Nissa)**. Rasez ensuite toute la ville.

Maintenant que vous possédez assez de ressources, sélectionnez vos villageois qui sont restés au sud et construisez un Forum. Créez ensuite six villageois et menez-les au village des Mongols, dans la forêt au nord-ouest. Dès leur arrivée, les femmes Scythes vous récompenseront en vous donnant plusieurs guerriers (des hommes bombes) et des animaux sauvages. Avec ces artificiers et ces loups, sortez de la forêt. Réunissez toute votre armée. Sélectionnez ensuite deux artificiers et rendez-vous au pont qui mène à la forteresse romaine, située à l'est.

Franchissez le pont et foncez sur le portail du fort **(Forteresse romaine)**. L'explosion détruira l'obstacle. À présent, avec toute votre armée, entrez dans la forteresse et foncez vers l'est, sans vous soucier de vos ennemis. Dès que vous apercevrez le Forum romain, détruisez-le avec vos artificiers. L'explosion de ce bâtiment signera votre victoire...

Les murs de Constantinople



L'objectif de cette mission est très simple ! Vous devez amasser 10 000 points d'or pour remporter la victoire. À chaque fois que vous pillerez un village, des tributs vous seront offerts et vous permettront d'augmenter votre stock d'or. Sur la carte, trois ennemis sont en présence. Au nord se trouve le village de Marcianopolis (ennemis verts). À l'ouest le campement des Philippopolis (ennemis rouges). Et enfin, à l'est, La Forteresse de Constantinople (ennemis bleus).

Dès le début de la partie, le peuple de Marcianopolis entamera les hostilités. Avec vos trois chevaliers, repoussez l'attaque puis allez vous placer près du moulin. Sélectionnez l'écurie et créez 10 chevaliers Tarkans supplémentaires. Regroupez vos villageois, construisez un atelier

La première relique est au nord de la carte.

La deuxième relique est à l'ouest de la carte.

de siège puis trois mangonneaux. Laissez deux guerriers au village en cas d'assaut de vos ennemis et, avec le reste de votre petite armée de cavaliers, rendez-vous devant le portail du campement Marcianopolis (à l'est) et détruisez-le **(Village Marcianopolis)**.

Cela fait, continuez vers le nord et vous apercevrez une caserne. Réduisez-la en cendres et continuez plus haut vers l'écurie que vous détruirez également. Débarrassez-vous ensuite des villageois et, en même temps, envoyez vos trois catapultes sur le Forum ennemi. Dès que le Forum est détruit, vous recevrez 3 000 points d'or. Rasez tout le village pour obtenir plus de tributs. Maintenant, créez deux villageois et cinq chevaliers supplémentaires. Avec trois des villageois, partez vers l'ouest et construisez un camp de mineurs près du minerai de pierres. Avec le reste des villageois, abattez des arbres pour le bois.

Envoyez ensuite tous vos cavaliers vers l'ouest, en direction du campement des Philippopolis. Pulvérisez le moulin puis la tour de garde près de la rive. Occupez-vous ensuite du marché. Cela fait, avec vos catapultes, anéantissez le Forum de l'adversaire qui se trouve à quelques pas sur la gauche. Avec les cavaliers, restez en faction près de vos catapultes et protégez-les, en cas de riposte ennemie **(Campement des Philippopolis)**. Le Forum Philippopolis détruit, vous obtiendrez 3 000 points d'or supplémentaires. Explorez toute la partie ouest de la carte et ravagez toutes les constructions ennemies sur votre passage (tour de garde, habitations, ports, camp de bûcherons...).

Durant votre chevauchée, vous trouverez deux reliques sur le territoire. Menez votre moine et un de vos villageois dans ce campement. Construisez ensuite un monastère puis, avec le moine, allez chercher les deux reliques pour les déposer dans votre sanctuaire. La première se situe à l'ouest de la carte, et la seconde un peu plus au nord **(reliques)**.

Lorsque les reliques seront dans le monastère, vos points d'or augmenteront automatiquement. Il ne vous reste plus qu'à bâtir un château et à attendre patiemment d'atteindre les 10 000 points d'or. Vous pouvez également renforcer vos troupes et monter une armée pour attaquer la forteresse de Constantinople **(Fort de Constantinople)**, si cela vous chante !

Fiançailles barbares

Commencez par construire un Forum avec la villageoise qui se situe tout à l'est. Avec deux autres villageois, bâtissez un camp de bûcherons pour le bois ainsi qu'un camp de mineurs pour extraire l'or près de ce Forum. Le dernier des villageois restant se dirigera vers la rivière (à l'ouest au centre de la carte), pour y construire un port.
L'un de vos cavaliers d'éclairage se trouve près d'un minerai d'or. Guidez un villageois à cet endroit et faites-lui construire une écurie. Cela fait, créez 3 cavaliers supplémentaires. Réunissez vos 6 guerriers et partez en direction du campement des Francs de Metz au sud **(Campement Metz)**. Pendant votre parcours, dans le territoire adverse, vous allez apercevoir un château puis un Forum ennemi. Ne vous en occupez pas tout de suite. Trouvez l'écurie des Metz et détruisez-la rapidement. Faites attention aux cavaliers qui risquent de sortir de cette structure, ainsi que des gardes qui pourraient venir du château.

L'écurie pulvérisée, débarrassez-vous de tous les villageois avant de vous en prendre au Forum. Sans villageois pour défendre le Forum, vous n'aurez aucun mal à le détruire. Cette structure démolie, les Francs de Metz abandonneront la partie !

Maintenant, créez 3 bateaux de pêche puis des pièges à poissons pour chacun d'entre eux. À l'aide du Forum, faites appel à 3 villageois supplémentaires qui vous serviront à cultiver la terre avec des fermes. Lorsque vous aurez assez de bois, construisez un marché. Bâtissez un château près du port, puis créez 6 hommes bombes. Cela fait, guidez ces artificiers plus au sud, vers le village des Francs de Bourgogne (Village Bourgogne). Évitez de trop vous approcher des gardes postés en faction, et menez vos hommes vers le Forum ennemi, situé au centre de plusieurs fermes.

Dès que vous aurez fait exploser ce Forum, les Francs de Bourgogne vous proposeront un marché. Si vous leur donnez 500 points d'or et que vous construisez un château pour protéger leur village, ils s'allieront à vous. Lorsque vous aurez assez d'or, cliquez sur l'icône de diplomatie, et donnez aux Francs de Bourgogne 500 points d'or. Vous n'aurez ensuite que 10 minutes pour bâtir le château dans leur campement. Construisez-le entre leur marché et leurs habitations.

À présent, créez 6 villageois supplémentaires (3 qui exploiteront l'or et 3 autres la pierre). Faites

Construisez votre port à cet endroit.

C'est dans ce monastère que seront déposées les reliques.

également appel à une charrette de commerce qui s'occupera d'acheminer l'or du marché de Bourgogne au vôtre. Sur votre élan, bâtissez un moulin près des fermes et développez le labourage lourd. Lorsque le minerai de pierres sera épuisé, rendez-vous à l'ouest vers le campement des Francs de Bourgogne et construisez un camp de mineurs près des pierres à exploiter.

En atteignant 1000 points de nourriture et 800 points d'or, faites évoluer le Forum vers l'âge impérial (niveau IV). Pendant ce temps, créez 2 tours de guet près de l'écurie et 4 cavaliers supplémentaires. Lorsque votre Forum sera transformé, faites appel à 3 villageois supplémentaires et menez-les au village des Francs de Metz, au nord.

Avec le cumul d'or et de nourriture, créez au plus vite 30 hommes bombes (aidez-vous de vos deux châteaux pour gagner du temps). Guidez-les ensuite au sud, vers le campement des Francs de Metz. De là, menez 3 de vos artificiers vers l'ouest, en direction du portail de la forteresse des Francs d'Orléans **(Forteresse d'Orléans)**. Le portail détruit, prenez 10 de vos hommes bombes, puis entrez dans la forteresse ennemie pour vous diriger au sud. Le premier château de l'adversaire est placé à cet endroit.

Faites-le exploser puis, avec 10 autres artificiers, allez à l'ouest pour détruire le second château qui se trouve à l'extérieur de la forteresse, sur une colline. Attaquez-le par-derrière (de front, vous risquez de perdre des hommes).

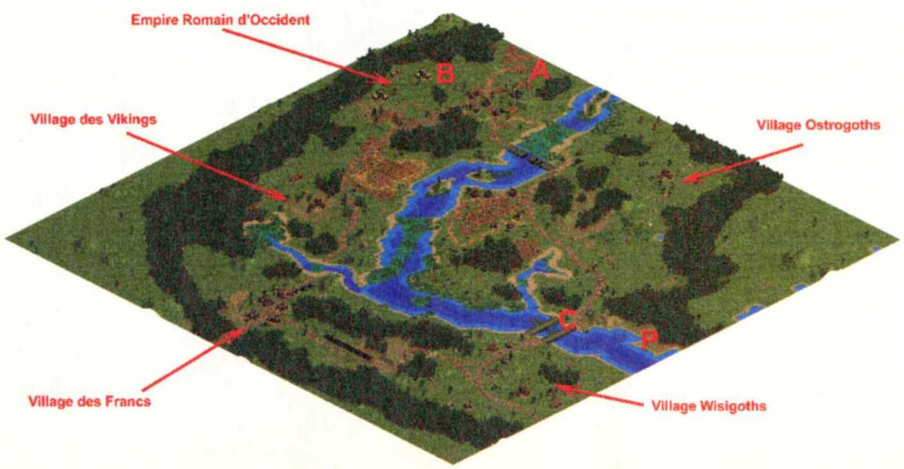
Cinq de vos hommes bombes vous serviront à pulvériser le monastère qui est dans la forteresse vers l'ouest. Cette manœuvre va obliger les moines ennemis à transporter 4 reliques vers un second monastère se situant à l'extérieur du fort **(M)**.

Sur la colline où se trouvait le second château, si des trébuchets sont présents, créez 4 cavaliers et démolissez-les. Avec les 3 villageois qui sont restés au camp des Francs de Metz, dirigez-vous à l'ouest et construisez 2 châteaux près du monastère. Vos adversaires ne vont pas arrêter de vous attaquer, mais avec votre défense ils ne pourront pas grand-chose. La poignée d'artificiers restants (5 au total) vous serviront à dévaster le monastère d'Orléans. Bâtissez ensuite votre monastère à cet emplacement, puis créez un moine qui pourra récupérer les 4 reliques laissées par l'adversaire. Construisez maintenant un Forum derrière les 2 châteaux qui subissent les assauts d'Orléans. Faites appel à 10 villageois supplémentaires et répartissez-les dans chacun de ces châteaux (5 de chaque côté). Si besoin est, n'hésitez pas à faire sortir quelques villageois pour réparer vos châteaux endommagés. Sélectionnez votre château près de la rive au sud et créez 11 hommes bombes. Avec un autre de vos châteaux, développez des Tarkans d'élite. Guidez vos artificiers à l'intérieur de la forteresse des Francs d'Orléans. Avec 5 d'entre eux, pulvérisez l'écurie et, avec les 6 autres, foncez vers le Forum à l'ouest.

Lorsque le Forum adverse sera détruit, l'armée romaine entrera dans la partie. Dès que les Francs d'Orléans abandonneront la partie, il ne vous restera plus qu'à lever une armée de Tarkans d'élite et à exterminer les Romains, jusqu'au dernier.

Les champs Catalamniques

Pour cette mission, les Ostrogoths seront vos alliés **(Village Ostrogoths)**. L'empire romain d'Occident sera l'ennemi numéro 1 à abattre. Plus vous tarderez à les attaquer, plus ils se développeront et deviendront puissants. Commencez par envoyer 2 villageois au sud, vers le campement romain **(Empire romain d'Occident)**. Dès qu'il arriveront à destination, près des fermes à gauche de la carte, faites-leur construire un château **(A)**. Pendant ce temps, avec le villageois restant, bâtissez un Forum.



Les murs construits à cet endroit vous seront très utiles.

Avec ces 2 châteaux, vos ennemis ne franchiront pas le pont !

Créez ensuite 16 villageois supplémentaires. Répartissez les tâches comme suit : 5 s'occuperont du bois (camp de bûcherons), 5 commenceront l'extraction d'or, 5 autres l'extraction de pierres (camp de mineurs). Le dernier partira vers la rivière plus au sud **(P)** où il bâtira un port et 5 bateaux de pêche. Pour chacun des bateaux, développez des pièges à poissons.

Lorsque votre château sera construit, passez à l'âge de l'empire à l'aide du Forum (niveau IV). Profitez-en pour créer un maximum de cavaliers avec votre château. Guidez les 2 villageois qui sont restés au village romain en direction de l'ouest. Vous allez apercevoir le premier Forum adverse. Bâtissez une petite forteresse de mur (avec un portail de sortie) allant de ce Forum vers le château plus bas **(B)**. Ne vous approchez pas trop près de la caserne ennemie, plus au sud, au risque de vous faire attaquer. À l'intérieur de cette forteresse, construisez une écurie et faites-la évoluer pour obtenir des paladins.

Avec votre château, construisez 10 trébuchets, puis menez-les dans votre forteresse. Dès que possible, créez un maximum de Paladins. Faites également évoluer le château pour obtenir des Tarkans d'élite. Cela fait, déployez les trébuchets et détruisez le Forum ainsi que le château (déplacez vos trébuchets à l'intérieur de la forteresse, si vous êtes trop loin pour atteindre vos cibles). Vous serez pris d'assaut par vos ennemis. Réunissez vos troupes de cavaliers à l'est et foncez vers le village ennemi à l'ouest pour prêter main-forte à vos compagnons.

N'hésitez pas à reformer une armée pendant vos attaques. Ces renforts de guerriers vous seront nécessaires pour venir à bout de ces redoutables adversaires. Lorsque le danger sera écarté, déplacez vos trébuchets et détruisez les 2 châteaux et

le dernier Forum restant. Éliminez ensuite rapidement tous les villageois, avant qu'ils ne se mettent à reconstruire des structures. N'oubliez pas de protéger vos trébuchets, lors de leurs attaques, sur les différents bâtiments. Vous finirez par venir à bout de l'empire.

Dans votre campement, un peu plus loin au sud, se trouvent 2 ponts qui mènent au village des Goths **(Village des Wizigots)**. Bâtissez 2 châteaux supplémentaires à chaque extrémité de ces ponts **(C)**. Cela minimisera les assauts de vos adversaires.

À l'ouest de la carte se trouvent deux campements : celui des **Vikings (village des Vikings)** et celui des Francs **(village des Francs)**. Vous n'aurez aucun mal à les battre. L'armée des Vikings n'est composée que de quelques archers, et les Francs n'ont qu'un cavalier. Créez 5 trébuchets, menez une nouvelle troupe de Tarkans d'élite et de Paladins, puis foncez vers l'ennemi pour tout ravager sur votre passage. Ces territoires dévastés, il ne vous restera plus que l'armée des Goths à anéantir. À l'aide des 2 châteaux construits près du pont, créez une armée d'une vingtaine de Tarkans d'élite. Attaquez ensuite l'adversaire Goth de deux fronts (l'un par l'ouest et l'autre par le nord).

Détruisez en priorité les structures armées (casernes, écuries, châteaux...) avant de vous occuper des villageois et du Forum. La victoire ne peut plus vous échapper !

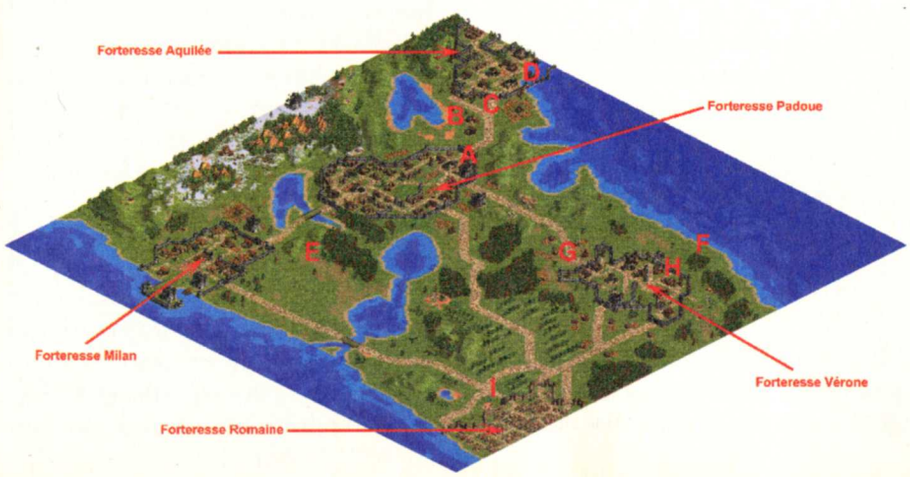
La chute de Rome

C'est la course aux Merveilles qui va déterminer l'issue de cette bataille. Vos adversaires (Milan, Padoue, Vérone) vont essayer de bâtir des Merveilles pour remporter la victoire. Vous n'aurez donc qu'un temps limité pour les vaincre. Commencez par répartir les tâches de vos villageois : 3 iront exploiter la pierre à l'est de votre château, 4 autres partiront à l'ouest (3 pour l'extraction d'or et le quatrième pour se rendre au bord de la mer). Sur la rive, construisez un port.

Faites entrer Attila dans le Forum (vous éviterez ainsi de le perdre au cours des combats). Maintenant, avec vos 4 trébuchets, rendez-vous à l'est, en direction du portail de la forteresse de Padoue **(Forteresse Padoue)**. Détruisez-la et protégez les trébuchets avec l'ensemble de votre armée. Le fort est essentiellement gardé pas des fantassins à arc et à épée longue. Vous n'aurez aucun mal à les anéantir. Utilisez vos trébuchets pour détruire les tours de guet. Avec vos troupes, pénétrez ensuite dans la forteresse. Dévastez tout sur votre passage, en commençant par les structures armées (tours de guet, camp de tir à l'arc, châteaux intérieur et extérieur, ateliers de siège, casernes...).

Lorsque vous aurez rasé le village (le Forum compris), vous remarquerez que les Padouans n'abandonneront pas la partie. Ne vous inquiétez pas, c'est normal ! Un Forum padoue a trouvé refuge dans la forteresse de Vérone au sud-est **(Forteresse de Vérone)**. Créez 4 villageois supplémentaires et envoyez-les dans la forteresse padoue. Avec les trébuchets, détruisez tous les portails de Padoue (5 au total).

À l'aide de vos 4 villageois, reconstruisez des portails à vos couleurs. Faites développer ensuite l'athéisme par votre château (cette tactique vous permettra de gagner un peu plus de temps si une Merveille ennemie est construite). Créez 5 bateaux de pêche et, pour chacun d'eux, faites des pièges à poissons. Cela fait, dans la forteresse de Padoue, vers le portail situé à l'est, bâtissez un nouveau château **(A)**. Pendant ce temps, créez un maximum de cavaliers Tarkans avec votre premier château. Le second château terminé, construisez 3 fermes et 1 moulin dans la forteresse.



Déployez vos trébuchets devant le portail et visez la caserne des Aquiléens, plus au nord. Celle-ci détruite, faites sortir un de vos cavaliers et allez à la rencontre des fantassins. Dès qu'ils vous prendront pour cible, retournez vous réfugier dans la forteresse. Les flèches de votre château se chargeront d'éliminer vos ennemis.

Le château placé à cet endroit va assurer votre défense.

Vos trébuchets n'auront aucun mal à détruire ce portail.

Détruisez une partie de cette muraille, pour entrer dans la forteresse.

Créez une seconde armée de cavaliers à l'intérieur de la forteresse. Avec elle, sortez du fort et allez détruire l'atelier de siège plus au nord **(B)**. Cette attaque va attirer une troupe d'Aquiléens. Effectuez la même manœuvre que précédemment et battez retraite jusqu'à votre forteresse. Votre château se chargera du reste. Construisez 5 trébuchets supplémentaires et d'autres cavaliers. Lorsque vous atteindrez une armée d'au moins 30 hommes avec 9 trébuchets, regroupez vos troupes dans la forteresse de Padoue.

Avec 15 cavaliers, rendez-vous en direction de la forteresse d'Aquilée au nord **(Forteresse d'Aquilée)** et attaquez la tour de guet à gauche du portail d'entrée. Vos ennemis vont tout de suite riposter (cavaliers, champions, hallebardiers, scorpions...). Retournez rapidement vers votre château et entrez-y pour augmenter sa défense. Pendant que le château anéantira un à un vos assaillants, continuez à créer des cavaliers.

Le danger écarté, lancez l'assaut vers la forteresse d'Aquilée. Détruisez le portail d'entrée **(C)** avec les trébuchets (n'oubliez pas de les protéger avec vos guerriers). Occupez-vous ensuite des tours de guet, puis pénétrez dans le fort ennemi. Faites attention aux navires en faction sur la rive à l'est **(D)**. Dévastez le Forum et la Merveille, puis ravagez toutes les structures armées. Le peuple d'Aquilée finira par céder sous vos assauts.

Maintenant, avec le reste de votre armée, rendez-vous à la forteresse de Milan, à l'ouest **(Forteresse de Milan)**. Sur le territoire ennemi, avec vos cavaliers, attaquez les villageois qui coupent du bois vers l'ouest **(E)**. Cela va attirer la garde de Milan (quelques fantassins, champions et onagres de siège). Vous n'aurez aucun mal à les pulvériser. Faites cependant attention aux onagres de siège, et surtout battez-vous loin du fort ennemi. Sinon, vous risquez de vous faire massacrer par le château et les donjons de Milan.

Ces troupes exterminées, utilisez les trébuchets pour détruire toutes les structures adverses. Pénétrez alors dans le fort et rasez le Forum ainsi que la Merveille. Milan finira par capituler.

Il ne reste plus que le fort de Vérone, situé à l'est de la carte **(Forteresse de Vérone)**. Créez 5 villageois et une trentaine d'hommes. Avec l'ensemble de vos troupes, rendez-vous sur le territoire de Vérone. Guidez votre armée (cavaliers et trébuchets) sur la rive à l'est de la forteresse ennemie **(F)**. Restez en faction à cet endroit et ne bougez pas pour le moment. Avec vos 5 villageois, approchez-vous du portail du fort de Vérone. Construisez, près du moulin, 1 château **(G)**. Vos adversaires vont se précipiter sur cette structure pour essayer de la détruire. Pendant ce temps, profitez-en pour exploser le mur est du fort avec vos trébuchets **(H)**. Entrez dans la forteresse et commencez à tout dévaster : tours de guet, Merveille, Forum verdoue, Forum Padoue, écurie... Vos adversaires ne sauront plus où donner de la tête, et leurs forces seront divisées, ce qui vous permettra de prendre l'avantage. Lorsque Vérone s'avouera vaincue, sélectionnez Atilla et guidez-le vers le fort de Rome au sud **(Forteresse romaine)**. Menez-le jusqu'au moine **(I)**, et vous remporterez la victoire !

Construisez votre port à cet endroit.

Le roi Alphonse se trouve tout près de son château.

Campagne 2 : Le Cid

Frères ennemis

Pour cette mission, vous devrez tout d'abord réussir à être le champion du roi Sanche. Pour cela, il faudra combattre deux adversaires espagnols afin de prouver votre valeur. Le tournoi débutera avec un fantassin armé d'une épée à deux mains. Vous n'aurez aucune difficulté à le vaincre. Votre second ennemi est un chevalier. Allez chercher le cheval à l'écurie, plus au nord-est. Cela fait, retournez au combat.

La victoire acquise, le roi Sanche vous donnera le commandement de l'armée de Castille. Votre objectif consistera alors à capturer le roi Alphonse dont la forteresse est située au nord-ouest **(Forteresse du roi Alphonse)**.

Avec trois de vos villageois, construisez un camp de bûcherons. Maintenant, avec le reste de vos troupes, accompagné du quatrième villageois, montez vers le nord jusqu'à apercevoir un port allié **(A)**. Pénétrez dans le fort espagnol avec le Cid, et vous gagnerez automatiquement des habitations. Bâtissez ensuite une habitation supplémentaire. Maintenant, construisez un port sur la rive et, lorsque vous aurez assez de bois, créez 4 navires de transport. Cela fait, embarquez le Cid dans l'un des bateaux, puis longez le canal vers le nord-ouest jusqu'à la forteresse ennemie **(B)**.

Débarquez le Cid et, avec lui, approchez-vous du pont. Le roi Alphonse s'est posté à cet endroit **(C)**, mais pour le moment vous ne pouvez pas encore le capturer. Franchissez le pont et dirigez-vous tout de suite à droite vers le monastère. Débarrassez-vous rapidement des 3 moines en faisant attention aux flèches qui proviennent du château. Retournez ensuite vers le roi Alphonse, et continuez plus haut jusqu'au camp de bûcherons. Lorsque vous arriverez à destination, commencez par éliminer un maximum de villageois.

Embarquez le maximum de guerriers (chevaliers, conquistadores, fantassins) dans les navires de transport, et menez-les vers la rive enneigée au nord, où vous débarquerez vos troupes **(D)**. Avec vos hommes, rendez-vous à l'ouest et pénétrez dans la forteresse. Sélectionnez un chevalier puis, avec lui, partez attaquer le château. La riposte ne va pas se faire attendre. Dès que vous verrez vos assaillants arriver, retournez vers votre armée et attendez l'assaut de vos adversaires pour les attaquer.

Les chevaliers et conquistadores ennemis anéantis, regroupez tous vos hommes et partez attaquer le château. Essayez de concentrer vos assauts au pied du château. Cette technique empêchera les flèches ennemies de vous atteindre. Si vous attaquez à distance, la défense adverse n'aura aucun mal à vous pulvériser.

Pendant que vous commencerez à démolir ce château, 2 mangonneaux risquent d'arriver par la route de l'ouest. Prévoyez 2 cavaliers pour stopper leur offensive. Lorsque le château sera détruit, le roi Alphonse sera prêt à vous suivre. Avec Alphonse, accompagné du Cid, quittez la forteresse par le portail au sud, et rendez-vous à l'est vers le terrain du tournoi où vous aviez débuté cette mission **(E)**. Dès votre arrivée, vous remporterez la victoire.

L'ennemi de mon ennemi

L'objectif de cette mission est de récupérer 4 reliques volées par les rebelles Maures. Celles-ci sont situées au sud, dans le campement des Sarrasins **(Forteresse Sarrasins)**. Commencez par bâtir un monastère avec vos 4 villageois, puis menez-les à l'ouest jusqu'au minerai d'or. À cet endroit, construisez un camp de mineurs. Cela fait, guidez le Cid vers le nord-est et, lorsque vous arriverez au bord de la mer, utilisez le navire de transport pour vous rendre sur l'île plus au nord.

Ce portail donne accès au campement des Sarrasins.

Rapportez les Reliques au monastère de l'ilam !

Sur cette île se trouve l'Ilam. Il vous demandera de lui apporter les reliques dérobées par les rebelles afin qu'il puisse réinstaurer l'ordre à la place du chaos actuel. Laissez le Cid sur l'île et sélectionnez toute votre armée. Menez vos troupes en direction du portail ennemi, au sud-ouest **(A)**. Détruisez-le et débarrassez-vous des rebelles en présence. Poursuivez ensuite votre chemin et rasez le Forum adverse.

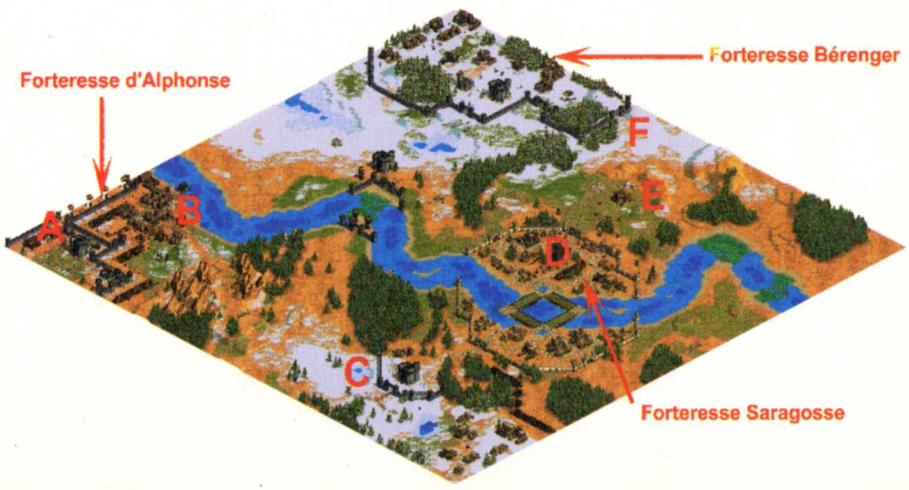
Cela fait, continuez vers le sud et franchissez le portail de la forteresse des Sarrasins. Dirigez vos troupes à l'est en direction des 3 monastères **(B)**. En les pulvérisant, vous trouverez les 2 premières reliques. Poursuivez votre chevauchée vers l'est jusqu'à apercevoir un enclos protégeant un moine **(C)**. Celui-ci détient la troisième relique. Transpercez-le de vos flèches, puis détruisez l'enclos.

À présent, avec toute votre armée, retournez à l'ouest pour emprunter le pont et descendez vers le sud. Faites attention aux 2 tours de guet. Le portail franchi, sélectionnez uniquement vos cavaliers et continuez vers l'est jusqu'au château. Saccagez rapidement l'enclos et attaquez le château. Effectuez vos assauts le plus près possible du château pour éviter leurs flèches. Pendant ce temps, avec votre monastère, créez 5 moines dès que vous aurez assez d'or. Développez la fonction "Rédemption". Cela fait, guidez les moines dans la forteresse sarrasine, au sud. Avec 3 d'entre eux, allez chercher, dans le fort, les reliques situées à l'est. Avec les autres, partez au sud et traversez le pont. Utilisez la fonction "Rédemption" sur les de tours de guet. Une fois vos ennemis transformés à vos couleurs, avec l'un des moines passez le portail et allez récupérer **la quatrième relique (D)** au pied du château que vous aurez détruit.

Maintenant, regroupez toutes vos troupes et quittez la forteresse par le portail au sud-est. Guidez vos hommes jusqu'au bord de la mer, au nord **(E)**. Ne passez pas par l'ouest, vous risqueriez de perdre vos hommes à cause des tours de guet **(F)**. Lorsque vous arriverez à destination, utilisez le navire de transport pour embarquer tous vos moines. Transportez-les jusqu'à l'île où se trouve le monastère de l'Ilam **(Île de l'Ilam)**. Débarquez vos hommes et partez en direction du monastère. La victoire sera alors à portée de mains.

L'exile du Cid

Vous débutez cette mission en solitaire. Rendez-vous à l'ouest, vers l'écurie, pour récupérer un cheval **(A)**. Cela fait, quittez la Forteresse du roi Alphonse **(Forteresse d'Alphonse)** par le portail à l'est. Partez vers le bord de mer, près des moulins. Vos ennemis commenceront à vous attaquer. Heureusement, quelques sympathisants seront là pour vous prêter main-forte **(B)**. Vos assaillants mis hors d'état de nuire, guidez votre petite armée vers le sud. Trois fantassins et deux scorpions



Vos alliés vous attendent près du moulin.

Le château d'Al-mu'tamid.

ennemis vous y attendent. Débarrassez-vous-en, et continuez plus bas. Quatre guerriers sarrasins à chameau vont se joindre à vous. Dirigez vos troupes au sud **(C)**, vers le château espagnol.

Un campement a été placé à cet endroit pour vous empêcher d'atteindre le fort d'Al-mu'tamid **(Forteresse Saragosse)**. Poursuivez votre parcours plus au sud pour trouver des renforts. Une écurie, un atelier de siège, un camp de tir à l'arc, une caserne et des habitations vous seront gracieusement offerts. Avec l'écurie, créez une douzaine de chevaliers. Pendant ce temps, regroupez votre petite armée et escortez le trébuchet au nord, vers le château espagnol. Commencez par détruire le portail à l'aide du trébuchet. Vos ennemis vont sortir du fort pour passer à l'offensive. Protégez votre trébuchet et débarrassez-vous d'eux.

Toujours à l'aide du trébuchet, attaquez-vous ensuite au château. Les archers, qui essayeront de vous en empêcher, ne devraient pas vous résister longtemps. La structure réduite en cendres, menez toute votre armée dans la forteresse d'Al-mu'tamid au nord-est. Une fois dans le fort, traversez les ponts et rendez-vous au **château d'Al-mu'tamid (D)**. De nouvelles directives vous seront données. Avec l'ensemble de vos hommes, quittez le fort par le portail à l'est, et débarrassez-vous des troupes Bérenger (fantassins, béliers, mangonneaux) qui assiègent la forteresse. Cela fait, partez détruire l'atelier de siège ennemi plus à l'est **(E)**.

Al-mu'tamid vous remerciera en vous offrant des villageois ainsi que quelques guerriers. Rassemblez votre armée et partez en direction du portail des ennemis Bérenger, au nord-est **(F)**. Avec le trébuchet, pulvérisez ce portail (n'oubliez pas de vous protéger des assauts de vos adversaires). Guidez ensuite vos troupes dans la forteresse Bérenger et détruisez, à l'aide du trébuchet, la caserne, le château, l'église, le Forum... Restez en faction près de votre trébuchet. Ne vous précipitez pas sur vos adversaires, mais attendez plutôt qu'ils viennent à vous. Surtout, n'approchez pas du château tant qu'il ne sera pas pulvérisé. Après, débarrassez-vous des villageois. La victoire ne pourra pas vous échapper.

Les gardes noirs

Avec votre armée, suivez le chevalier espagnol qui vous guidera au sud, vers le roi Alphonse. Lorsque vous serez arrivé à destination, escortez rapidement Alphonse dans son campement à l'ouest **(Forteresse d'Alphonse)**. Dès que le roi atteindra le fort, son armée prendra vos couleurs. Commencez par créer 5 villageois supplémentaires, puis répartissez les tâches de travail (4 pour le bois, 4 pour l'or et 4 pour la nourriture). Une fois que vous avez assez de bois et d'or, bâtissez un monastère puis développez la fonction "Rédemption". Sélectionnez ensuite le Cid et un moine, puis menez-les au sud-ouest jusqu'à la mosquée des Sarrasins **(Mosquée)**.

Avec votre moine, convertissez la mosquée. Les moines de la garde noire vous donneront de bons conseils pour repousser les envahisseurs. Laissez votre moine à la mosquée et ramenez le Cid à la forteresse. Lorsque vous atteindrez 1000 points de nourriture et 800 points d'or, faites évoluer votre Forum à l'âge impérial. Cela fait, dès que possible, développez la charrette à bras pour le Forum. L'or épuisé dans le fort, guidez vos villageois à l'extérieur, au sud, et construisez un camp de mineurs près des minerais d'or **(A)**.

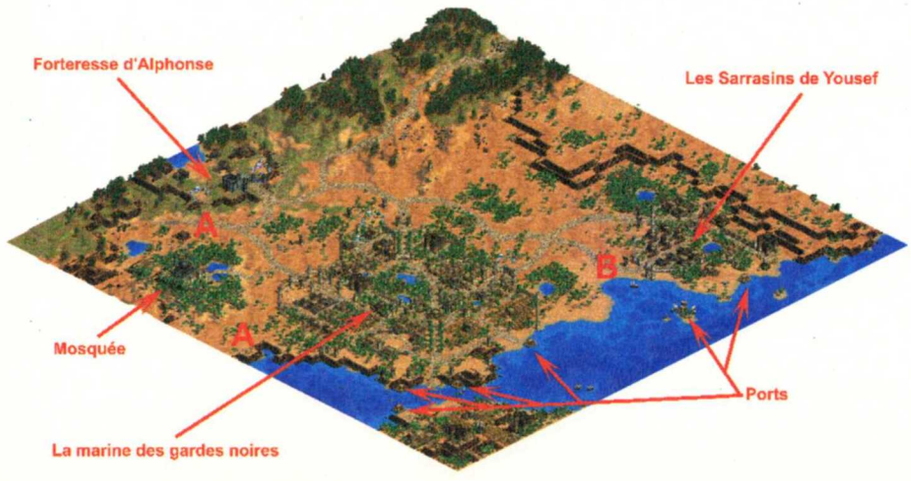
La nourriture finira également par manquer. Construisez des fermes pour y remédier. Créez 5 trébuchets et 10 Mamelouks. Laissez le roi Alphonse et le Cid au fort. Regroupez ensuite l'ensemble de votre armée ainsi qu'un villageois, puis emmenez-les au sud-est vers le bord de mer situé entre **la marine des gardes noirs** et **les Sarrasins de Yousef (B)**. Durant votre parcours, détruisez les tours de guet sur votre passage avec les trébuchets. Surtout, protégez les trébuchets des assauts ennemis. Occupez-vous d'abord des forts des Sarrasin de Yousef, à l'est. Pulvérisez les structures armées avec vos trébuchets.

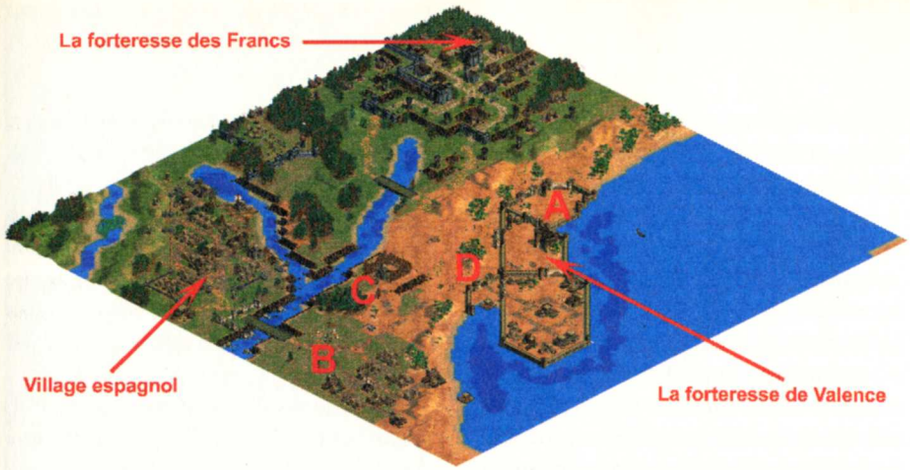
Escortez le roi Alphonse jusqu'à cette forteresse.

Avec le villageois, bâtissez un port sur le bord de mer. Convertissez-le en galère de guerre, puis créez 10 navires de guerre. Pendant ce temps, allez attaquer les 2 ports ennemis (l'un à l'est et l'autre sur la rive voisine au sud). À l'aide de vos galères de guerre, coulez tous les navires de transport. Conduisez ensuite votre armée à l'ouest en longeant la rive. Démolissez les murs et les tours de guet pour vous frayer un passage. Rasez alors un à un les ports sarrasins (il en reste 4). Tous les ports détruits, vous remporterez la victoire.

Le roi de Valence

La défense de **la forteresse de Valence** sera la clé de la victoire. Il faudra empêcher toute invasion ennemie, le plus longtemps possible. Le but est de permettre à Valence de bâtir une Merveille **(A)**. Dès que celle-ci sera construite, vous sortirez vainqueur de la mission. Commencez par mener le Cid sur la rive voisine. Trois fantassins essayeront de vous barrer la route. Ne faites pas de quartier et éliminez-les tous ! Continuez à l'est et pénétrez dans le village allié.





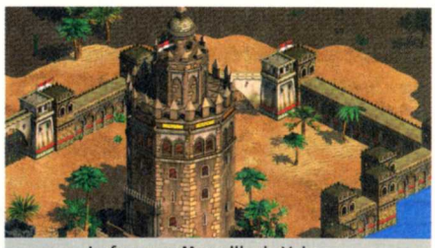
Tous les habitants de ce village se joindront à vous. Sélectionnez-les et quittez le village en partant vers le sud. Traversez le pont et ralliez à votre cause 4 chevaliers supplémentaires **(B)**. Continuez vers le sud et vous finirez par tomber sur une écurie de Sarrasins. Trois guerriers à chameau se joindront à vous. Sur le bord de mer, 4 villageois supplémentaires seront à vos ordres.

Avec le Cid, rendez-vous au nord-ouest vers le monastère **(C)**. Deux missionnaires vous y attendront. Maintenant, emmenez toute votre troupe au nord-est. Débarrassez-vous des soldats espagnols, puis entrez dans la Forteresse de Valence **(D)**. Atteignez l'emplacement de la Merveille au nord **(E)**. Laissez un villageois près de la Merveille en construction et, avec les autres, allez exploiter le minerai d'or et la nourriture (les moutons). À partir de là, fermez tous les portails derrière vous.

Lorsque vous aurez 475 points d'or, développez la fonction "Rédemption" du monastère. L'offensive ennemie ne va pas se faire attendre ! Des trébuchets, mangonneaux et autres béliers vont arriver du côté nord. Laissez le Cid dans la forteresse et, avec le reste de votre armée, stoppez leurs attaques. Commencez par convertir les trébuchets avec vos missionnaires et, pendant ce temps, détruisez les mangonneaux avec vos guerriers. Cette première offensive étouffée, retournez vous réfugier avec l'ensemble de vos troupes au fort, et refermez les portails. Si certains de vos murs n'ont pas résisté aux trébuchets, utilisez le villageois que vous avez posté près de la Merveille pour en bâtir d'autres. Créez un maximum de conquistadores à l'aide du château, et placez-les en faction près de la Merveille et du château. Les missionnaires peuvent convertir les unités ennemies en restant dans le fort. Il suffit que vos adversaires se trouvent à proximité de vous pour effectuer cette manœuvre.

Pour les autres attaques adverses, effectuez la même manœuvre que précédemment, en vous

Des missionnaires vous attendent près du monastère.


La fameuse Merveille de Valence.

occupant en priorité des unités lourdes (trébuchets, canons à bombarde, mangonneaux). N'hésitez pas à recréer des unités si vous subissez trop de pertes. Pensez également à reconstruire, à chaque fois, vos murs détruits. La Merveille construite, vous remporterez la victoire !

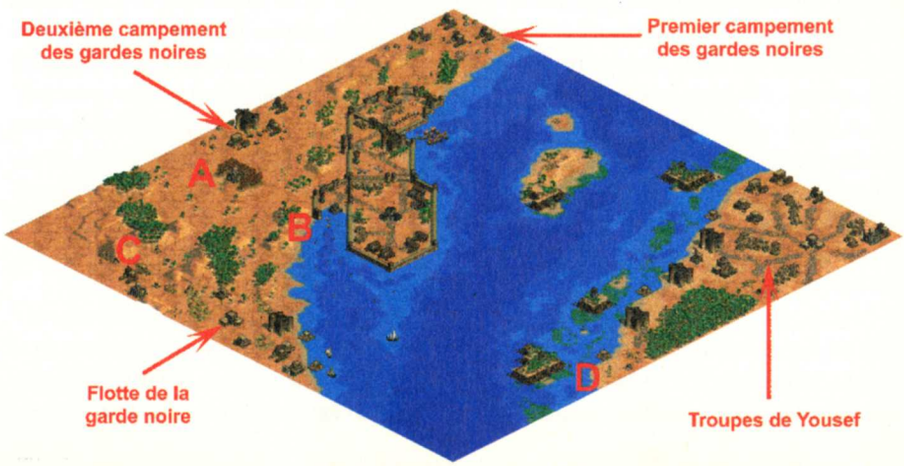
La reconquête

Pour le dernier scénario de cette campagne, vous devrez anéantir les trois campements ennemis pour obtenir la victoire. Laissez le Cid dans le fort (il ne vous sera d'aucune utilité dans cette mission). Dans votre forteresse, commencez par mener 2 de vos villageois vers le minerai d'or. Cela fait, refermez les 3 portails qui entourent votre armée. Répartissez ensuite les tâches de vos villageois. Une partie travaillera l'extraction d'or et de pierres, tandis que l'autre s'occupera du bois. Vous possédez un port avec deux bateaux de pêche. Guidez ces bateaux vers les pièges à poissons. Guidez ensuite tous vos navires de guerre vers le port, pour le protéger.

Les gardes noirs vont entamer les hostilités avec des trébuchets, un bélier et quelques archers. Sélectionnez vos 6 cavaliers et menez-les au sud-ouest, vers vos assaillants. Dès votre sortie du fort, refermez le portail derrière vous, afin d'éviter que vos hommes ne se dispersent lors des assauts de l'ennemi. Commencez par détruire les unités lourdes (trébuchets, bélier), puis occupez-vous des archers. Cela fait, rendez-vous tout au nord vers **le premier campement de l'armée des gardes noirs**.

Chargez-vous des trois camps de tir. Pendant ce temps, sélectionnez vos 2 béliers et menez-les à l'ouest vers **le deuxième campement de l'armée noire**. Dès que vous apercevrez le château, attaquez-le ! Des archers essayeront de détruire vos unités lourdes. Avec le reste de votre armée, débarrassez-vous de ces gêneurs. Évitez de vous approcher du château tant que les béliers ne l'auront pas pulvérisé. Cette structure anéantie, démolissez toutes les bâtisses et unités ennemies en présence.

Avec l'un de vos hommes, descendez plus au sud-ouest pour trouver un monastère **(A)**. Créez un moine et, avec lui, récupérez la relique que vous placerez dans votre monastère. Quelques adversaires supplémentaires (cavaliers archers et guerriers à chameau) viendront prêter main-forte à leurs alliés. Vous n'aurez aucune difficulté à les



Avec ce château près du port, vous aurez une défense infaillible.

Débarquez vos hommes sur cette rive.

terrasser. À présent, construisez un château sur le bord de mer, près du port **(B)**, puis créez 2 trébuchets.

Cela fait, avec l'ensemble de votre armée, partez au sud en direction de **la flotte des gardes noirs**. Commencez par vous attaquer au camp des archers **(C)**. Cela va ameuter le reste des troupes adverses qui quitteront leurs postes de garde. Éliminez-les tous ! Détruisez ensuite le Forum avec les béliers (n'oubliez pas de les protéger des assauts de cavaliers). À l'aide des trébuchets, démolissez le château plus à l'est, puis occupez-vous des 2 ports. Vos guerriers et béliers se chargeront des structures armées (écuries, camps d'archers).

Ce campement rasé, il ne vous restera plus qu'à vaincre **les troupes de Yousef** sur la rive, tout à l'est. Il est temps de construire 2 navires de transport. Regroupez votre armée survivante, ajoutez-y un villageois et embarquez-les dans les navires. Rendez-vous maintenant sur le territoire ennemi, au sud-est **(D)**.

Détruisez tout d'abord le port avec vos guerriers. Pendant ce temps, à l'aide des trébuchets et béliers, démolissez le premier château plus au nord. Des cavaliers à chameau essayeront de vous en empêcher. Débarrassez-vous-en et, surtout, protégez vos unités lourdes. Poursuivez votre progression jusqu'au deuxième port et bâtissez une muraille dotée d'un portail que vous placerez entre votre château et le port (verrouillez le portail). Emmenez vos navires de guerre vers ce nouveau campement. Construisez ensuite un château et placez tous vos guerriers à l'intérieur.

Vous pouvez maintenant, pulvériser la tour de guet, le château et le port de l'adversaire. Cela fait, créez des hommes bombes qui vous permettront de détruire les quatre structures armées de l'ennemi (2 écuries et 3 camps d'archers) plus à l'est.

Commencez par les écuries (5 artificiers par écurie seront nécessaires pour les pulvériser). Cela fait, démolissez le dernier château avec vos trébuchets et béliers. Protégez-les de l'offensive ennemie en éliminant tous les archers. Pulvérisez ensuite le Forum. Il ne vous restera plus qu'à raser toutes les structures adverses (ports, ateliers de siège, camp d'archer...) pour remporter la victoire.

Campagne 3 : Moctezuma

Le règne du sang

L'objectif de cette mission consistera à prendre possession des 4 monastères, et à y placer des reliques sacrées. La première chose à faire et d'évoluer à l'âge des châteaux. Pour cela, vous avez besoin de 800 points de nourriture, 200 points d'or et de 2 bâtiments de l'âge féodal. Créez 4 villageois supplémentaires et, avec l'ensemble de vos travailleurs, commencez par cueillir des baies, déplumer des dindes, pêcher des poissons et couper du bois. Des jaguars vont arriver dans votre village. Réfugiez les habitants dans le Forum et, à l'aide des guerriers aigles, débarrassez-vous de ces animaux sauvages. Cela fait, retournez à vos occupations.

Lorsque vous obtiendrez assez de ressources, créez une bâtisse de forgeron et un camp de tir à l'arc. Dès que possible, faites évoluer votre Forum à l'âge des châteaux. Pendant ce temps, construisez un camp de mineurs près des rochers à l'est, et un autre près du minerai d'or à l'ouest.

Avec l'un de vos villageois, rendez-vous au nord-ouest en direction du camp des bûcherons du **campement des Mayas Xochimilco (A)**. Attendez patiemment d'obtenir 650 points de pierre pour construire un château à cet emplacement-même ! L'offensive ennemie ne va pas se faire attendre. Pendant que vos adversaires s'occuperont d'attaquer votre château, guidez rapidement votre villageois vers le bord de mer à l'ouest. Construisez alors un port et créez un navire de transport.

Le premier assaut des Mayas Xochimilco repoussé, créez 5 guerriers jaguars puis embarquez-les dans le navire de transport. Cela fait, menez le bateau sur la rive voisine, et débarquez vos hommes. Éliminez tous les jaguars, puis rendez-vous à l'ouest pour trouver le premier monastère **(B)**. Développez la fonction "Rédemption". Créez 5 moines et placez la relique dans le monastère. Guidez ensuite ces hommes de foi en direction de votre château. Commencez par convertir le

camp de mineurs, puis le moulin. Dès que possible (lorsqu'il n'y aura pas d'archer), faites de même avec le camp de tir à l'arc.

Cela fait, occupez-vous du marché de la bâtisse de Forgeron et des quelques habitations aux alentours. Construisez 3 bateaux de pêche ainsi que des pièges à poissons pour chacun d'eux. Pendant que des archers ennemis s'acharneront sur les habitats convertis, profitez-en pour mener vos moines vers chaque structure armée (caserne, camp de tir à l'arc, atelier de siège). Créez des guerriers jaguars pour éliminer les archers, puis construisez un second château près du Forum ennemi. Vos adversaires pulvérisés, conver-

Créez un port à cet endroit.

Coupez les arbres du côté est, pour vous frayer un chemin.

tissez rapidement toutes les structures. Construisez 3 béliers puis allez détruire le château maya, et ensuite le Forum. Après, démolissez toutes les autres structures. Pendant ce temps, avec vos moines, convertissez un maximum de villageois.

Développez la brouette avec le Forum. Bâtissez un camp de bûcherons près de votre premier château, et commencez à abattre les arbres du côté est **(C)**. Le but de l'opération est d'arriver à vous frayer un passage, jusqu'au **campement des Mayas tepanaca**. C'est là que se trouve le deuxième monastère **(D)**. Le peuple xochimilco finira par abdiquer sous votre pression.

Une fois le passage accessible, créez 3 scorpions et débarrassez-vous des guerriers en faction devant le monastère. N'hésitez pas à battre en retraite vers votre château pour vous protéger. La patrouille éliminée, guidez un moine vers le monastère et récupérez la relique. Maintenant, avec 2 des villageois de votre campement à l'est, partez en direction des 2 monastères restants. L'un est au nord **(E)** et l'autre plus au sud vers le centre de la carte **(F)**. Les monastères trouvés, créez un moine pour chacun d'eux, et récupérez les reliques pour les placer dans leur bâtisse respective. Votre victoire sera alors proclamée !

La triple alliance

Pour le moment, vous ne disposez que de 4 guerriers aigles. Guidez deux d'entre eux au nord-ouest vers le Forum des Aztèques Tlacopan. Menez les 2 autres au sud-est vers le Forum des Aztèques Texcoco. L'alliance des peuples étant proclamée, des renforts arriveront par bateau. Débarquez les 4 villageois, puis menez 2 d'entre eux dans chaque village. Près du Forum des Tlacopan, construisez votre Forum **(A)**. Bâtissez ensuite 12 habitations au sud à côté des moulins. Pendant ce temps, **au village de Texcoco**, exploitez la pierre en créant un camp de mineurs.

Cela fait, créez 6 villageois supplémentaires et construisez un camp de tir à l'arc ainsi qu'une bâtisse de forgerons **(B)**. Avec l'un des villageois, partez vers le bord de mer à gauche, pour y bâtir un port **(C)**. Construisez 4 navires de pêche et des pièges à poissons pour chacun d'eux. Pendant ce temps, avec les villageois qui restent, créez un camp de mineurs et un camp de bûcherons pour l'exploitation d'or et du bois. Dans **le village de Tlacopan**, lorsque vous n'aurez plus de pierres à extraire, allez en chercher d'autres aux alentours pour continuer votre exploitation.

Dès que possible, évoluez à l'âge des châteaux. Ce stade atteint, construisez un château à côté de votre Forum, et un monastère au nord près du Forum des Texcoco. Développez la fonction "Rédemption". Créez ensuite 3 moines et allez chercher les reliques sur cette île. Lorsque vous le pourrez, construisez un château de plus, entre votre monastère et le Forum Texcoco. Faites appel à un villageois supplémentaire pour le guider vers le bord de mer situé tout à l'ouest, sur une île voisine **(D)**. Bâtissez alors un atelier de siège puis un port. Transformez le port en galère de guerre et construisez 2 tours de guet près de celui-ci. Créez ensuite 10 béliers et 1 navire de transport. Conduisez 5 des béliers vers le sud près de l'atelier de siège allié **(E)**.

Lorsque vous aurez assez de ressources, créez 16 hommes bombes avec le château situé au village de Tlacopan, et 10 autres par l'intermédiaire de votre second château. Placez 5 artificiers près de chaque caserne du campement Tlacopan. Au village de Texcoco, guidez 5 hommes bombes au nord, près du port gardé par une tour de guet. Placez également vos moines à côté des structures armées alliées (camps de tir à l'arc et atelier de siège).

À présent, embarquez 5 béliers dans le navire et transportez-les sur le territoire ennemi sur la rive ouest. Maintenant, avec vos béliers, allez détruire **les Forums des adversaires Tlaxcala**. Lorsque Tlaxcala sera vaincu, vos alliés d'hier deviendront vos ennemis d'aujourd'hui !

Créez votre Forum près de celui de votre allié.

Ce monastère vous permettra d'obtenir des guerriers redoutables

Votre château n'aura aucun mal à repousser les assauts du peuple Texcoco.

Détruisez toutes les structures armées avec vos hommes bombes (casernes, port). Faites exploser également les Forums ennemis de chaque village. Vos châteaux se chargeront de balayer l'assaut de vos adversaires. Profitez-en pour convertir les 2 camps de tir à l'arc et l'atelier de siège situé au village Texcoco. Faites de même avec le port placé plus au nord.

Construisez des béliers avec cet atelier et détruisez le château ainsi que toutes les structures avoisinantes. Le peuple de Texcoco finira par abandonner. Étouffez ensuite la rébellion du village Tlacopan en éliminant tous les villageois, ainsi que leurs constructions armées, à l'aide de scorpions et guerriers aigles.

Quezalcoatl

Les Espagnols et les Aztèques Tlaxcala vont s'allier pour essayer de vous exterminer. À l'aide de vos villageois, commencez par bloquer tous les chemins menant à votre village. Pour cela, construisez des murailles dotées de portails pour chaque passage. L'un se trouve à l'ouest **(A)**, un autre au nord avec un jaguar que vous devrez éliminer **(B)**, et les deux derniers vers l'est **(C) (D)**.

Pour collecter de la nourriture, des navires de pêche vous seront utiles.

Neutralisez les attaques espagnoles, en détruisant cet atelier de siège.

Cela fait, verrouillez tous les portails. Créez 4 villageois supplémentaires et débutez l'exploitation de bois, de pierre et d'or. Avec l'un des villageois, partez en direction du portail situé au nord pour y bâtir, près de celui-ci, une tour de guet. Dès que possible, construisez un port près du bord de mer **(E)**. Créez ensuite 4 navires de pêche et des pièges à poissons.

Vos **alliés de Tabasco** se feront pulvériser par les Espagnols. Hélas, vous ne pourrez rien faire pour les aider ! Pour vaincre les Espagnols, vous aurez deux possibilités. Soit vous décidez de raser leur campement (chose qui risque de prendre beaucoup de temps), soit vous capturez 20 de leurs chevaux. Je vous conseille de choisir la seconde option ! Il est préférable de vous occuper d'abord des Espagnols avant de vous attaquer aux Aztèques Tlaxcala (leur artillerie risque de vous causer de sacrés dégâts si vous ne parvenez pas à les vaincre rapidement).

Les Aztèques Tlaxcala commenceront les hostilités en s'en prenant à votre portail nord. La tour de garde que vous avez postée à cet endroit n'aura aucun mal à balayer vos assaillants. Lorsque vous obtiendrez assez de ressource, construisez un château près du minerai de pierres. Pendant ce temps, créez 3 guerriers aigles. Les Espagnols vont commencer à attaquer l'un de vos portails. Menez 1 villageois, accompagné de vos guerriers, à cet endroit. Le mur détruit, reconstruisez-le. Pendant ce temps, utilisez les guerriers pour éliminer les canons à bombarde et les béliers. Créez, dès que possible, 3 trébuchets. Escortez-les avec vos guerriers vers l'est, jusqu'à apercevoir **le campement espagnol** où se trouve un atelier de siège **(F)**.

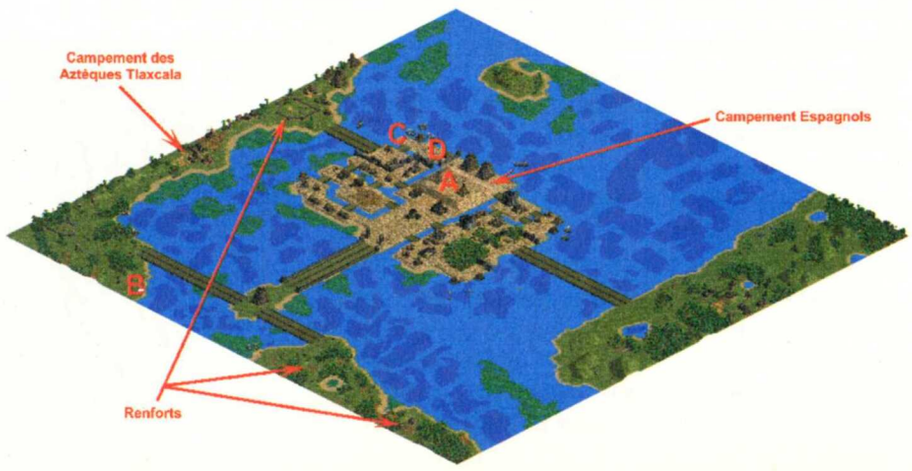
Sur votre passage, débarrassez-vous des obstacles indésirables (jaguar ou conquistador). Détruisez l'atelier de siège avec vos trébuchets. Cela fait, battez en retraite au sud pour attirer vos ennemis (canons à bombarde) à l'extérieur de leur campement. Vous pourrez alors vous en débarrasser à l'aide des guerriers. Maintenant, retournez sur vos pas et détruisez le portail adversaire. Avec un trébuchet, entrez dans le campement et saccagez une partie de chaque enclos qui protège les chevaux (il y en a 3 au total).

Il ne vous reste plus qu'à vous emparer de 20 chevaux avec vos guerriers aigles, sans vous faire repérer, et à les mener dans l'enclos de votre campement **(G)**. Dès que les chevaux arriveront à destination, les Espagnols ne pourront plus rien contre vous. Si vous manquez de matière première, vous pouvez maintenant sortir de votre camp pour vous en procurer. Guidez un de vos villageois au nord-ouest jusqu'au monastère des Tlaxcala **(H)**. Construisez un château devant celui-ci. Créez ensuite 10 guerriers jaguars ainsi que 6 trébuchets. Bâtissez également un atelier de siège avec une dizaine de scorpions.

Commencez par détruire les camps de tir à l'arc puis la caserne sur la rive ouest. Pulvérisez ensuite les 2 tours de guet avant de vous attaquer au premier Forum ennemi. Protégez vos trébuchets avec les guerriers. Avancez avec vos troupes vers le camp de l'ennemi, à l'ouest, et dévastez le château ainsi que le deuxième Forum. La victoire ne pourra pas vous échapper !

La Noche Triste

Vous pouvez terminer ce scénario en très peu de temps ! Votre objectif principal est de détruire une Merveille espagnole **(A)**. Pour le moment, vous ne contrôlez qu'un seul guerrier jaguar. Dirigez votre unité au sud où vous attend une petite armée. Emmenez ensuite vos troupes vers le nord. D'autres hommes se joindront à vous. Partez à présent vers le bord de mer, à l'ouest. Débarrassez-vous des guerriers aigles puis embarquez à bord des navires de transport.



Détruisez la Merveille Aztèque avant qu'elle ne soit terminée !

Transportez vos hommes au nord-ouest sur la rive voisine. Faites des allers-retours pour mener toutes vos troupes sur cette île **(B)**. Montez au nord et éliminez les 2 conquistadores. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à apercevoir un prêtre ennemi. Après l'avoir abattu, continuez votre ascension. Un mangonneau se joindra à vous. Pendant qu'il s'occupera des guerriers jaguars, partez vers le nord-ouest jusqu'à l'enclos où sont maintenus prisonnier vos renforts. Quelques ennemis seront présents, mais ils ne pourront pas vous arrêter (longez le bord du lac si vous souhaitez éviter la tour de guet).

Détruisez l'enclos pour libérer vos guerriers, puis débarrassez-vous des archers Taxcala. À présent, guidez votre armée à l'est et franchissez le pont pour atteindre le port où se trouvent des navires de transport **(C)**. Abattez les 2 conquistadores, puis menez vos guerriers jaguars vers le mur à l'est **(D)**. Détruisez-le avec vos hommes. Cela fait, passez dans la cour voisine et pulvérisez le mangonneau. Avec l'ensemble de vos troupes, occupez-vous rapidement de la Merveille espagnole qui est à peine construite, un peu plus bas. Lorsqu'elle sera démolie, vous remporterez la victoire !

Le lac bouillonnant

Exterminez tous les soldats espagnols. Cela fait, créez 5 guerriers jaguars supplémentaires pour escorter tous les villageois sur l'île située tout à l'ouest **(A)**. Avec ces hommes et femmes, partez exploiter la pierre et le bois. Vous allez trouver une première muraille qui abrite des chevaux.

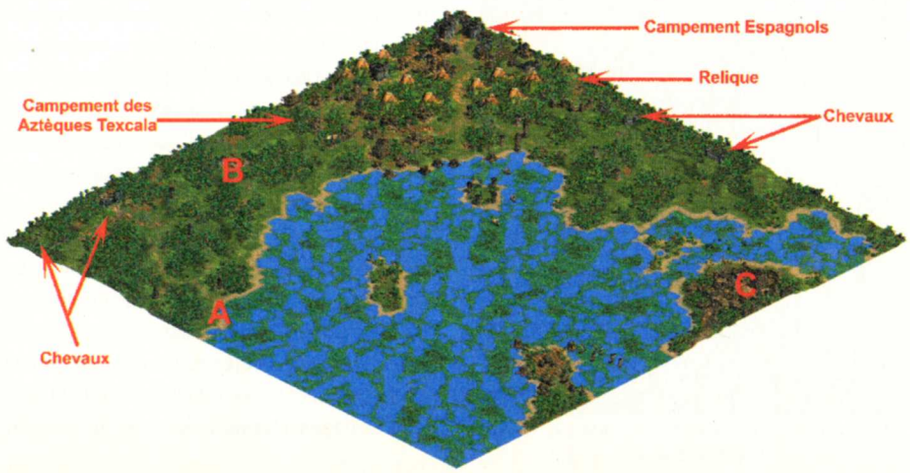
Sur la carte, il y en a quatre au total. Si vous les menez près de votre château (en les plaçant entre les torches), vous obtiendrez automatiquement des cavaliers. Pour le moment, laissez-les où ils sont.

Déplacez vos navires de guerre à proximité de votre Forum. Créez 4 villageois, 1 moine et 2 trébuchets. Emmenez 2 villageois sur l'île à l'ouest afin d'exploiter de l'or. Menez les autres vers vos guerriers, sur l'île au nord-est. Pulvérisez la petite armée Texcala, puis dirigez-vous vers l'est. Avec les trébuchets, détruisez la muraille où se trouvent 5 chevaux.

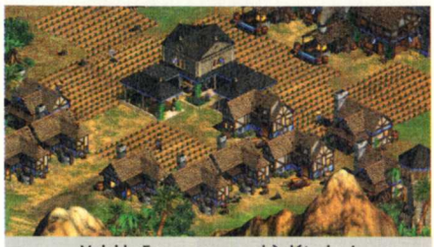
Guidez ensuite ces animaux vers votre château au sud afin d'obtenir des cavaliers. Rassemblez vos troupes et poursuivez votre chemin au nord, en direction d'un nouvel enclos à chevaux. Libérez-les et emmenez-les vers la place de votre château. Vous obtiendrez une seconde cavalerie. Pendant ce temps, détruisez les 2 tours de guet. Continuez votre avancée vers le nord-ouest et débarrassez-vous des canons à bombarde. Menez vos troupes jusqu'au portail où se trouve un minerai d'or.

Détruisez le portail ennemi puis, avec les villageois, bâtissez un portail à vos couleurs. Il y a une relique près du minerai. Construisez un monastère dans ce campement. Avec le moine, allez récupérer cette relique. Cela fait, regroupez vos hommes dans ce campement et verrouillez le portail. Construisez ensuite un camp de mineurs pour l'extraction d'or.

Pendant ce temps sur l'île à l'ouest, emmenez 1 villageois plus à l'est jusqu'à trouver des charrettes de commerce **(B)**. Bâtissez alors un château, près du minerai de pierres. En guidant les charrettes jusqu'à la place de votre château **(C)**, vous obtiendrez des canons à bombarde.



La relique placée dans le monastère vous donnera de l'or.



Voici le Forum espagnol à détruire !

Avec l'un de vos ports, créez 4 navires de pêche puis des pièges à poissons. Faites appel à 5 villageois supplémentaires qui se chargeront de couper du bois.

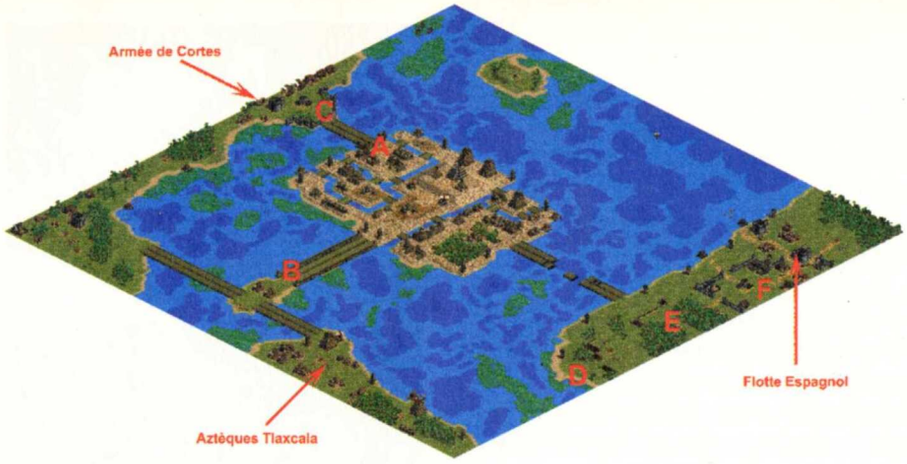
Dès que vous obtiendrez assez de ressource, construisez 5 béliers et créez 10 guerriers jaguars. Faites entrer les guerriers dans les béliers. Maintenant, avancez vers le nord, en direction du village ennemi. Commencez par détruire le château, puis le camp de tir à l'arc et la caserne. Démolissez ensuite le Forum et l'atelier de siège. Si vous subissez trop d'attaques sur vos béliers, faites sortir vos guerriers pour vous prêter main-forte. Pendant ce temps, avec votre armée à l'est, pulvérisez les tours de guet, puis le portail, et envahissez le territoire.

Construisez un château à la place où se trouvait le Forum adverse. En attaquant de tous côtés, les forces ennemies seront divisées. Continuez à produire des béliers, scorpions et trébuchets lors de vos assauts. Ces renforts seront nécessaires pour venir à bout des **Aztèques Texcala**. Sous votre pression, vos adversaires finiront pas abandonner.

Il ne reste plus que **le campement espagnol** à raser. Allez libérer les chevaux à l'ouest. Transformez-les en cavalier puis guidez-les en compagnie des canons à bombarde vers le nord. L'ensemble de vos troupes réunies (trébuchets, béliers, cavaliers, scorpions, canons à bombarde, guerriers jaguars), partez dévaster le Forum espagnol...

Les lances brisées

Vous êtes cerné par 3 camps ennemis. L'armée de Cortes au nord-est, les Aztèques Tlaxcala au sud-ouest, et la flotte espagnole au sud-est. Commencez par regrouper vos guerriers et guidez-les en direction de l'atelier de siège, situé au nord près du portail **(A)**. Créez rapidement



6 béliers. Pendant ce temps, menez un de vos villageois vers le pont ouest, où se trouvent 2 casernes ennemies **(B)**.

Bâtissez au plus vite une muraille avec un portail (vous empêcherez ainsi vos adversaires de vous attaquer de ce côté). En sélectionnant un de vos ports, construisez un navire de transport. Maintenant, avec le reste des villageois, exploitez uniquement l'or.

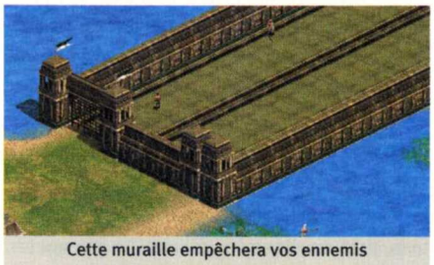
Lorsque vos béliers seront disponibles, placez tous vos guerriers à l'intérieur puis franchissez le pont nord pour vous rendre vers le portail adverse **(C)**. Détruisez-le puis occupez-vous du Forum à quelques mètres. Dès que vous l'aurez pulvérisé, l'armée de Cortes sera vaincue. Avec l'ensemble de vos béliers, atteignez le pont ouest où a été construit votre portail. Avant de traverser ce pont, assurez-vous qu'il n'y a pas d'ennemis Tlaxcala dans les parages. Si c'est le cas, neutralisez-les avec vos guerriers (vous éviterez ainsi de perdre des béliers en cours de route).

En attendant qu'ils arrivent à destination, embarquez 1 villageois dans votre navire de transport, et emmenez-le vers le bord de mer situé tout au sud **(D)**. Vos ports risquent de subir une attaque à ce moment-là ! Ne vous inquiétez pas, ils ne vous seront pas d'une grande utilité pour la suite des événements. Une fois que vous serez arrivé sur l'île, guidez le villageois à l'est jusqu'au camp de bûcherons **(E)**. À cet endroit, construisez 1 atelier de siège puis 4 béliers.

En attendant que les constructions s'opèrent, sélectionnez votre armée postée sur le pont ouest, puis franchissez le portail. Commencez par raser les 2 casernes Tlaxcala. Traversez ensuite le pont à droite pour vous rendre au campement ennemi au sud-est. Avec 2 des béliers, démolissez la tour de guet et, avec les 3 autres, occupez-vous du château. Pulvérisez ensuite les structures armées à l'ouest (casernes, atelier de siège). Des guerriers aigles vont passer à l'offensive dès votre assaut. Déployez vos troupes cachées dans les béliers et exterminez vos assaillants.

Cela fait, rendez-vous plus au sud où se trouve le Forum. Dévastez-le, puis continuez vers l'est jusqu'à apercevoir un second château que vous détruirez également (faites attention à la tour de guet). Le peuple Tlaxcala finira par se rendre.

Le portail détruit, occupez-vous du Forum !


Cette muraille empêchera vos ennemis de franchir le pont.

Débarquez le villageois à cet endroit.

Construisez votre atelier de siège près du camp de bûcherons adverse.

À présent, sélectionnez les 4 béliers que vous avez construits sur l'île à l'est. Guidez-les plus au nord-est, jusqu'au fort espagnol. Partez à l'assaut du Forum **(F)** et, dès que vous l'aurez détruit, la victoire sera vôtre !

Campagne 4 : La bataille des conquérants

Kyoto

Malgré vos efforts pour protéger le seigneur Nabunaga, vous ne parviendrez pas à repousser l'attaque adverse, qui lui sera fatale. Des navires alliés vont arriver par le sud. Après le débarquement de vos troupes, des saboteurs vous aideront à détruire la façade d'un mur.

Pénétrez dans le fort et attaquez les villageois et autres gardes en présence. Guidez ensuite vos hommes vers l'ouest pour obtenir 4 canons à bombarde. Cela fait, regroupez rapidement toutes vos troupes pour détruire le portail à l'est. Surtout, empêchez vos hommes de saccager les structures ennemies. En vous approchant des fermes, vous finirez par capturer un Forum **(A)**. À présent, créez une dizaine de villageois. Avec les premiers d'entre eux, construisez 10 habitations ainsi qu'un monastère.

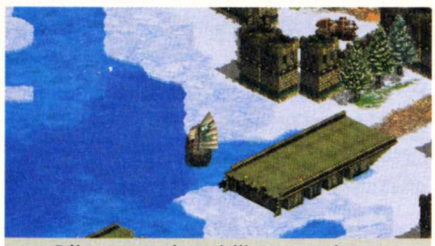
Faites appel à 2 moines qui vous serviront à convertir toutes les structures adverses placées dans le fort. Cela fait, répartissez les tâches de travail des villageois, pour l'exploitation du bois, de l'or et des pierres. Pour la nourriture, bâtissez un port sur le bord de mer situé au sud **(B)**. Créez ensuite 5 navires de pêche et des pièges à poissons pour chacun d'eux.

Guidez vos canons à bombarde vers le portail ennemi à l'ouest **(C)**. Détruisez-le ainsi que le monastère juste à sa gauche. Maintenant, entrez dans le camp ennemi et, en progressant vers le nord, pulvérisez le château bâti sur une montagne **(D)**. Pendant ce temps, à l'aide de vos moines, convertissez l'atelier de siège et les 2 casernes ennemies. Construisez, par la suite, 10 béliers et créez des fantassins à épée longue, que vous placerez à l'intérieur.

Avec deux béliers, démolissez le portail près des casernes. Cela fait, guidez l'un de vos moines vers le bord de mer à l'ouest, puis convertissez le port. Cette action effectuée, créez 1 navire de transport puis embarquez tous vos béliers à bord. Dirigez-vous au nord-est jusqu'au rivage où se trouve un

pont délabré **(E)**. Débarquez 5 béliers à cet endroit. Ils franchiront le pont pour détruire un portail. Cela fait, occupez-vous du premier château de Kyoto sur la gauche.
Pendant ce temps, avec le reste des troupes, naviguez vers l'est jusqu'au bord de mer où se dresse le deuxième château de Kyoto **(F)**. Démolissez la muraille, puis occupez-vous du château. Dès la destruction du premier château, à l'ouest, dirigez vos béliers plus au nord et allez pulvériser le troisième château. Votre victoire sera alors proclamée !

C'est le moment de créer une armée pour passer à l'offensive.


Débarquez quelques béliers sur ce rivage.

Point Noryang

Les Japonais ont commencé leurs assauts. Sélectionnez vos navires de guerre et allez prêter main-forte à la forteresse qui abrite votre Merveille. Dans votre campement, exploitez uniquement l'or et le boïs. À l'aide d'un de vos ports, construisez 4 navires de transport que vous escorterez avec vos galions sur une petite île à l'ouest **(A)**. Ces bateaux de guerre se chargeront de couler tous les navires ennemis qui pourraient vous nuire.

Cela fait, ramenez les galions vers leur point de départ. Développez vos ports en galères de guerre puis en galions. Pendant ce temps, dirigez l'un de vos villageois au nord-est jusqu'à apercevoir un pont près d'un rivage **(B)**. Construisez un port à cet endroit et créez rapidement un navire de transport. Embarquez le villageois dans votre bateau, puis transportez-le vers l'île juste à gauche.
Continuez vers l'ouest jusqu'au portail de vos alliés **(C)**. Dès que possible, franchissez-le et poursuivez votre parcours vers le rivage à l'ouest. Vous finirez par trouver 3 navires tortue d'élite **(D)**. Conduisez ces navires vers vos ports au sud-est. Les galions ennemis essayeront de détruire vos ports. Protégez-les avec vos navires de guerre, et commencez à construire un maximum de navires tortue d'élite.

En plus des assauts maritimes, vous subirez des attaques terrestres. Heureusement, des troupes alliées seront disponibles sur l'île située à l'ouest, à l'endroit où vous avez posté vos navires de transport. Menez cette armée dans votre camp et neutralisez tous vos adversaires. Sélectionnez 10 de vos navires tortue et partez au sud pour détruire les ports japonais. Il y en a 7 au total ! Si vos navires sont coulés, n'hésitez pas à en reconstruire dès que vous en avez les moyens !
Tous les ports ennemis détruits, vous remporterez la victoire.

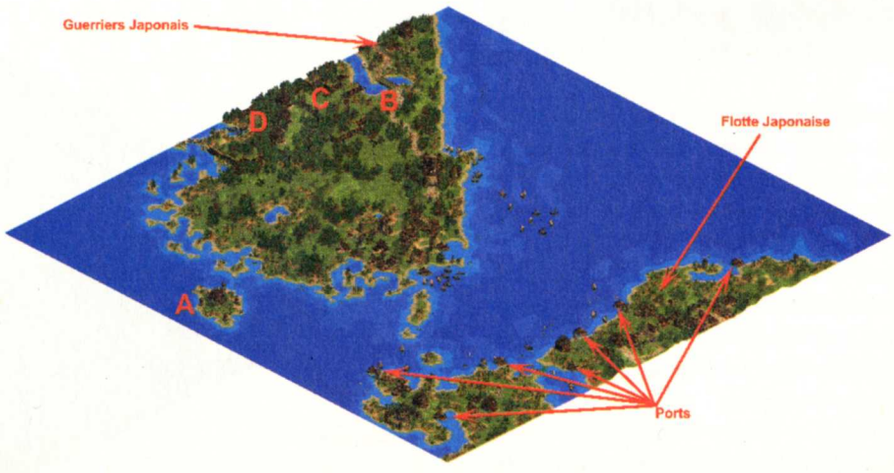
Des renforts !

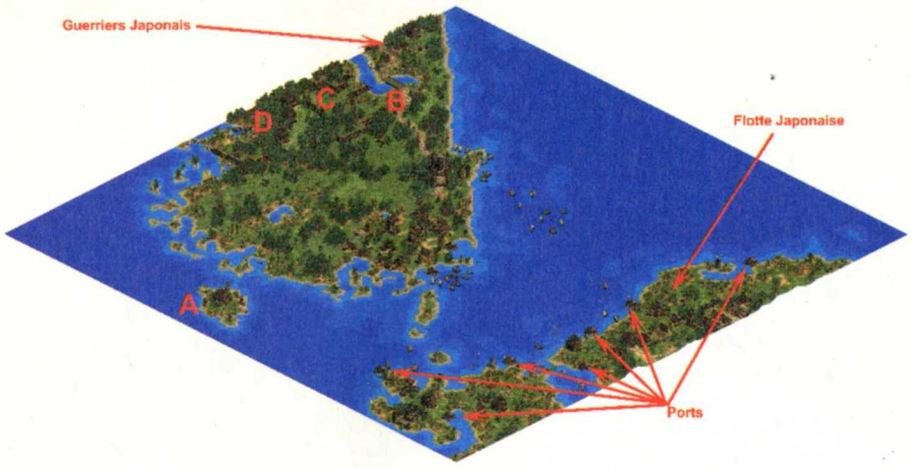
Construisez un navire de transport pour accéder à l'île Ouest.

Ces navires de guerre sont redoutables !

Manzikert

Rassemblez votre armée et attaquez les 4 cavaliers byzantins à l'ouest. Cela fait, avec vos trébuchets, commencez à détruire les 2 portails ainsi que les tours de guet de l'ennemi Cappadoce. L'offensive de vos adversaires ne va pas se faire attendre. Neutralisez leurs assauts puis, avec un de vos guerriers à chameau, escortez vos trébu-





chets au nord jusqu'au troisième portail Cappadoce. Après l'avoir démoli, franchissez le passage avec votre guerrier, et guidez-le en direction du Forum Cappadoce à l'est **(A)**.

Dès votre arrivée, ce campement vous sera acquis. Par l'intermédiaire de l'écurie qui se trouve à proximité, créez une quinzaine de guerriers à chameau. Pendant ce temps, guidez l'ensemble de vos troupes tout au nord, vers le portail de la forteresse de Galatie **(B)**. Débarrassez-vous des fantassins qui en gardent l'accès, puis utilisez vos trébuchets pour le détruire.

Empruntez ce chemin pour arriver jusqu'au Forum Pisidie.

C'est le moment de charger vos troupes vers l'est !

Cela fait, sélectionnez un de vos cavaliers légers et pénétrez dans la forteresse. Menez-le rapidement au nord jusqu'au Forum Galatie **(C)**. Vos ennemis se rendront alors sans concession. Développez la fonction "Cavalier" puis "Chameau lourd" de votre écurie. Créez également 3 trébuchets, 6 béliers ainsi que 15 guerriers à chameau supplémentaires. Pendant ce temps, chevauchez jusqu'au centre de la carte avec l'un de vos cavaliers légers.

Le passage vers le campement de l'adversaire Pisidie se trouve à cet endroit **(D)**. Franchissez les lignes ennemies et rendez-vous rapidement vers leur Forum **(E)** pour le capturer. Accompagnez vos trébuchets avec quelques guerriers à chameau, vers l'ouest, jusqu'à un pont **(F)**. Traversez-le pour vous rendre au campement des Sarrasins.

Détruisez ensuite les 4 tours de guet qui sont dans les parages. Dès la destruction de ces tours, les Sarrasins se rendront. Il ne vous reste plus qu'à monter une armée qui vous permettra de dévaster le fort byzantin à l'est. Regroupez toutes vos troupes et rendez-vous à l'est vers la forteresse des ennemis byzantins **(G)**. Sur votre passage, pulvérisez leur château et leur atelier de siège.

Démolissez les portails de vos ennemis, puis pénétrez dans le fort et occupez vous, en priorité, des structures armées adverses (château, casernes, ateliers de siège, monastère), puis détruisez le Forum et rasez tout sur votre passage. La victoire ne pourra pas vous échapper !

Vinland Saga

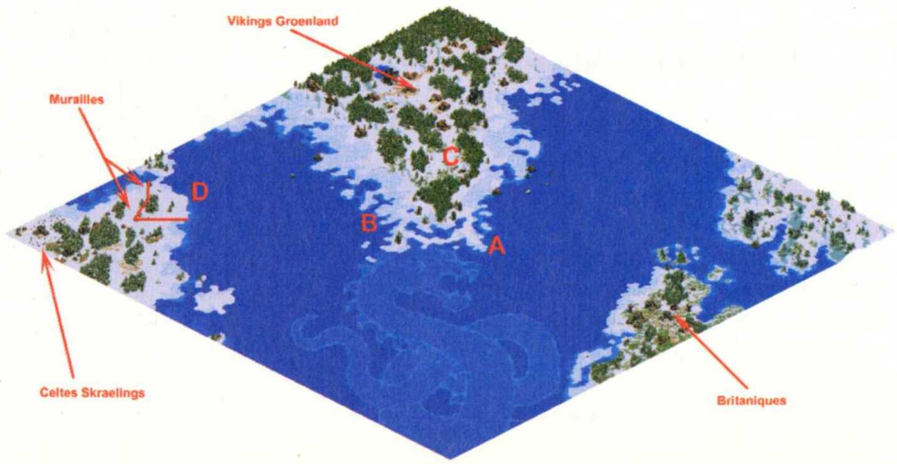
Commencez par chasser le cerf avec vos villageois. Lorsque vous atteindrez 500 points de nourriture, construisez un camp de bûcherons. Passez ensuite à l'âge féodal à l'aide de votre Forum. Cela fait, créez 2 villageois supplémentaires et guidez-les vers le port. Avec les autres travailleurs, exploitez uniquement le bois. Construisez un navire de transport, puis embarquez-y vos troupes (Éric le rouge, 1 guerrier et 2 villageois).

Naviguez vers l'est. Votre bateau va s'arrêter en plein milieu de la carte. Mieux vaut ne pas continuer dans la direction fixée. Vous risqueriez de couler votre navire à cause des vents qui soufflent dans le secteur. Montez au nord et débarquez vos hommes sur le rivage de glace **(A)**. Continuez à pied vers l'est et bâtissez un port sur le bord de mer **(B)**.

Pendant ce temps, menez un des villageois au nord-est, vers le minerai d'or **(C)**. Construisez un camp de mineurs pour commencer l'extraction de cette ressource. Créez ensuite un nouveau navire de transport. Embarquez votre second villageois et transportez-le vers l'île à l'ouest **(D)**. Montez vers le nord pour apercevoir 2 cerfs. Un peu plus haut se trouve un sapin isolé.

À partir de cet endroit, bâtissez une muraille qui descend vers le sud. L'objectif est d'éviter l'assaut d'éventuels ennemis présents sur l'île en bloquant certains passages qui donnent accès au rivage où vous vous situez. Cela fait, créez 5 navires de pêche et des pièges à poissons pour chacun d'eux. Construisez, à l'intérieur de votre forteresse, une bâtisse de forgeron, une caserne et un camp de tir à l'arc. Dès que vous atteindrez 800 points de nourriture, faites évoluer votre Forum à l'âge des châteaux.

Sur l'île de Groenland, exploitez les pierres, plus au nord, avec le villageois que vous avez laissé à cet endroit. Lorsque vous aurez assez de ressource, construisez, dans votre forteresse à



Construisez un port, puis un navire de transport à cet emplacement.

Revendiquez le territoire en bâtissant un campement !

l'ouest, 1 Forum, 1 moulin, 1 marché puis 12 habitations. Avec votre navire de transport, allez chercher Éric le rouge, puis menez-le sur l'île à l'ouest. En arrivant à destination, il revendiquera ce territoire. La victoire sera alors à vous !

Hastings

Commencez par exploiter le bois et l'or. Créez ensuite 4 hommes bombes. Avec Guillaume le Conquérant, partez à la rencontre des soldats Goths au nord **(A)**. Tournez autour d'eux pour en attirer le maximum. Lorsqu'ils vous poursuivront, battez retraite jusqu'à votre château (ne chevauchez pas trop vite si vous souhaitez qu'ils puissent vous suivre).

À l'arrivée de ces assaillants dans votre campement, les flèches de votre château, ainsi que vos cavaliers, se chargeront de les neutraliser. Effectuez cette opération autant de fois que nécessaire, jusqu'à l'extermination de cette petite armée.

Cela fait, avec vos hommes bombes, partez de nouveau au nord et détruisez les 2 tours de guet. Le peuple viking au sud vous proposera une alliance pour combattre vos ennemis. Cliquez sur l'icône de diplomatie et sélectionnez Harald le Sévère comme allié. Le premier assaut de vos alliés va se solder par un échec. Il faudra désormais vous rendre sur l'île au nord pour transporter les nouvelles troupes terrestres des Vikings **(B)**.

Pour l'heure, guidez 1 villageois sur le bord de mer et construisez 1 port **(C)** puis 1 tour de guet pour le protéger. Dès que possible, créez 1 navire de transport et guidez-le vers l'île au sud. Menez ensuite les drakkars et les guerriers sur votre territoire. Effectuez plusieurs allers-retours pour transporter toutes ces troupes. Lorsque les troupes débarqueront sur votre territoire, dirigez les fous de guerre d'élite près de votre Forum.

Créez ensuite 5 villageois supplémentaires. Embarquez-les à bord d'un navire de transport, que vous enverrez vers l'île tout au sud pour l'extraction d'un minerai de pierres **(D)**. Lorsque vous obtiendrez 500 points de pierre, guidez 3 villageois à bord du navire de transport, et emmenez-les sur l'île ennemie plus au nord **(E)**. Une fois qu'ils auront débarqué sur le territoire, dirigez-les vers le campement d'Harold le Saxon, à l'ouest. À l'intérieur d'un enclos se trouvent 2 camps de tir à l'arc, 1 caserne et 1 camp de forgerons. Passez cet enclos jusqu'au portail de l'ennemi **(F)**.

À cet endroit, construisez 1 château ! Pendant ce temps, avec votre navire de transport, allez chercher vos guerriers en faction près de votre Forum. Menez-les vers l'enclos des Saxons dès que toute votre armée est réunie sur le bord de mer adverse. Votre château subira l'assaut de vos adversaires, mais parviendra à repousser leurs attaques. Vos assaillants neutralisés, pulvérisez les 2 tours de guet puis le portail. Construisez ensuite un atelier de siège près du château, puis 6 béliers.

Vos alliés les vikings vous attendent sur une île au nord.

Débarquez les villageois sur ce rivage.

Lancez l'assaut final vers le château adverse !

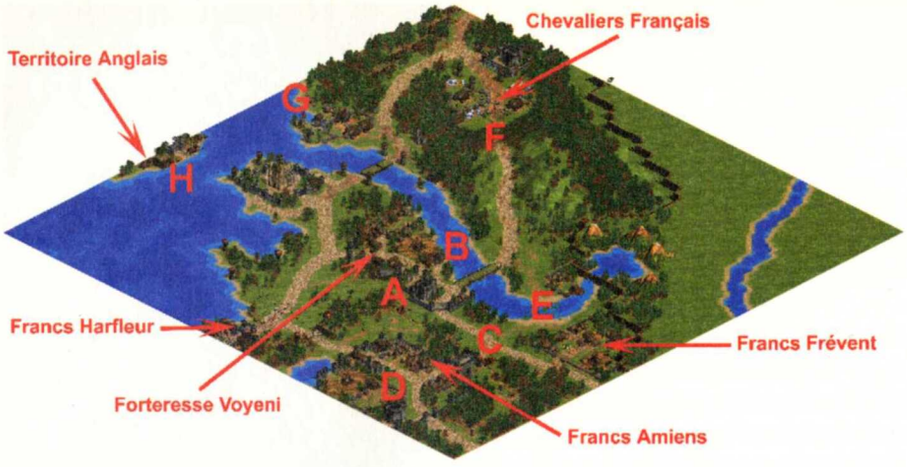
Placez tous vos guerriers dans les béliers et partez à l'assaut du château saxon. L'offensive adverse ne se fera pas attendre ! Déployez alors vos guerriers pour protéger vos béliers. Une fois le château saxon détruit, la victoire vous appartient !

Azincourt

Henri V doit survivre ! Au cours de cette mission, veillez à le protéger de vos assaillants (même s'il est assez fort pour se défendre). Après le premier assaut des Francs Harfleurs, regroupez toute votre armée et rendez-vous vers l'est en direction de la forteresse de Voyeni. À l'aide de vos béliers, détruisez la façade du mur à proximité du monastère **(A)**. Cela fait, toujours avec vos béliers, pénétrez dans le fort et montez au nord pour détruire l'université **(B)**. Pendant ce temps, menez le reste de vos troupes au sud-est, jusqu'au portail des Francs Amiens **(C)**.

Détruisez les portails, ainsi que les tours de guet, en utilisant vos archers. Entrez ensuite dans le camp ennemi et rendez-vous au sud-ouest pour détruire la bâtisse de forgeron **(D)**. En pulvérisant l'université et la bâtisse de forgeron, vous fortifierez vos armes et armures. À présent, rassemblez vos troupes, quittez le fort et passez sur la rive voisine au nord-est. Pour cela, traversez la petite rivière où le niveau d'eau est bas **(E)**.

Suivez la route qui part vers le nord, jusqu'au campement des chevaliers français **(F)**. Entamez



alors les hostilités et pulvérisez cette armée de cavaliers. Cela fait, emparez-vous du trébuchet laissé par vos ennemis, dans un enclos près d'une écurie. Maintenant, avec le trébuchet, détruisez les tours de guet puis le château. Partez ensuite en direction du port au sud-ouest et neutralisez les forces ennemies restantes (chevaliers, tours de guet.

Frayez-vous un passage en démolissant une partie du mur.

Des chevaliers français font barrage à cet endroit !

Atteignez le port, et embarquez Henri V dans le navire.

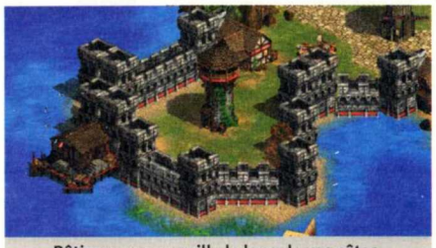
Pendant que vos troupes se chargeront d'anéantir ce campement, embarquez Henri V dans le navire de transport **(G)**. Naviguez vers l'ouest jusqu'au territoire anglais **(H)**. Il ne vous restera plus qu'à débarquer Henri V, puis à franchir le portail...

Lépante

La construction et la défense de votre Merveille seront la clé de la victoire. Commencez par développer la cale sèche avec l'un de vos ports. Pendant ce temps, à l'aide de 12 villageois, débutez la construction de la Merveille. Les travailleurs restants se chargeront de bâtir des murailles qui bloqueront tout accès à cette structure (notamment les rivages aux alentours). L'armada des Turcs commencera son invasion dès que vous aurez terminé la construction de la Merveille. Verrouillez tous les portails !

Empêchez les navires de transport ennemis de débarquer sur votre territoire en les neutralisant avec vos bateaux de guerre. Essayez d'en couler un maximum. Ils atteindront vos côtes par le nord-ouest **(A)** et le nord **(B)**. Les murs que vous avez bâtis stopperont une partie des forces adverses au nord-ouest. Par contre, au nord, vous risquez d'avoir plus de difficultés à repousser leurs assauts. Si les Turcs parviennent à atteindre votre île sur ce flanc, ils commenceront par attaquer les structures avoisinantes avant de s'en prendre au mur de votre portail.

Les Grecs vous proposeront une alliance, moyennant finance (800 points d'or). Acceptez leur offre. Dès l'arrivée de l'ennemi sur votre portail, utilisez vos onagres en défense. Si besoin est, construisez une muraille qui bloquera l'accès au portail. Vous pouvez aussi créer des trébuchets pour vous débarrasser des canons à bombarde. Votre défense imparable finira par vous donner la victoire !


Bâtissez une muraille le long de vos côtes.

Vos ennemis risquent de débarquer sur cette rive.

Tours

Pour cette mission, vos villageois vont jouer un rôle primordial ! Votre objectif consistera à empêcher les Musulmans de détruire vos 3 forums, mais également de capturer 6 charrettes de commerce détenues par les Maures.

Sans perdre un instant, menez 6 villageois par groupe de 2 en direction des 3 ponts qui donnent accès aux territoires ennemis. L'un se trouve à l'est **(A)**, un autre au centre de la carte **(B)**, et le dernier à l'ouest **(C)**. Lorsque

Menez votre armée au sud !

Les charettes se trouvent près du forum des Sarrasins.

vous arriverez à destination, construisez une muraille avec un portail pour bloquer chaque passage.

Près du pont ouest, une berge avec un bas cours d'eau peut permettre à vos adversaires d'atteindre la rive au sud **(D)**. Dès que possible, bloquez également ce passage. Lorsque vos barrages seront en place, sélectionnez votre armée au sud-est et guidez-la jusqu'à la forteresse des Sarrasins Maures, située au sud. Détruisez le portail à proximité du moulin **(E)**, puis entrez dans la forteresse. Avec l'un des cavaliers, chevauchez vers le sud pour trouver les 6 charrettes de commerce **(F)**.

Pendant que vos hommes se chargeront de ravager le fort, guidez les charrettes vers le pont à l'est. Dès que possible, franchissez votre portail puis continuez vers le nord pour atteindre votre campement. Rendez-vous ensuite en direction de la place de votre cathédrale **(G)**. Vous remporterez ainsi la victoire.

Les différentes murailles, que vous avez construites, vont empêcher les renforts ennemis de vous attaquer lorsque vous prendrez d'assaut la forteresse des Sarrasins Maures. N'hésitez pas à renforcer vos barrages, s'ils subissent trop de dégâts.

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Éditeur : Lucas Arts

Développeur : Lucas Arts

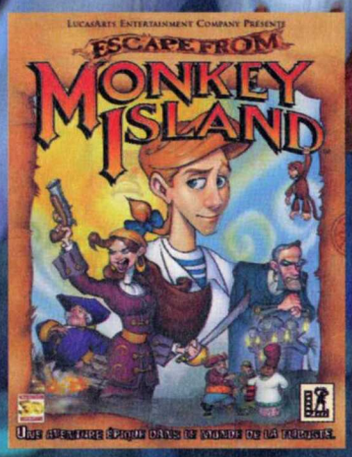
Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND



Le quatrième volet de la légendaire saga Monkey Island est de retour ! Le jeune Guybrush Threepwood devra, à nouveau, se confronter au démoniaque pirate LeChuck. Vous devrez, dans ce nouvel opus, reformer votre équipage et résoudre encore plus d'énigmes : plus d'une centaine ! Revivez les plus forts moments aux côtés de notre cher et maladroit héros Guybrush, et déjouez les plans machiavéliques de l'infâme pirate LeChuk. Les décors sont splendides et l'ambiance toujours aussi humoristique. Alors, n'hésitez plus et plongez dans l'aventure...

Daniel. (Dmohamedaly@loisir.net)

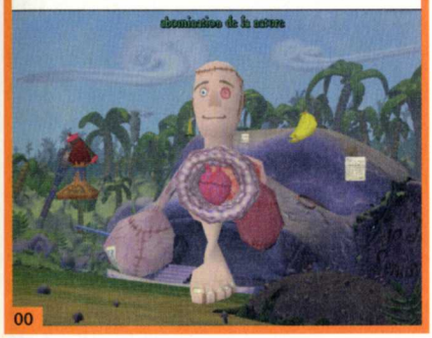
SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site www.loisir.net les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\LUCASARTS\MONKEY 4\SAVES"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

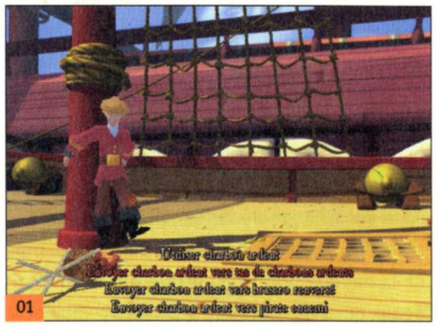
Astuces

Obtenir l'abomination de la nature. Parlez à maintes reprises avec **Dave** afin d'acquérir un cœur, un foie, un pied, une tête, des intestins, un estomac et des fesses artificielles. Combinez-les et vous obtiendrez alors l'abomination de la nature **(00)**.

Note : en aucun cas cela n'est utile pour la suite du jeu, mais c'est pour le fun !



00



01

03

02

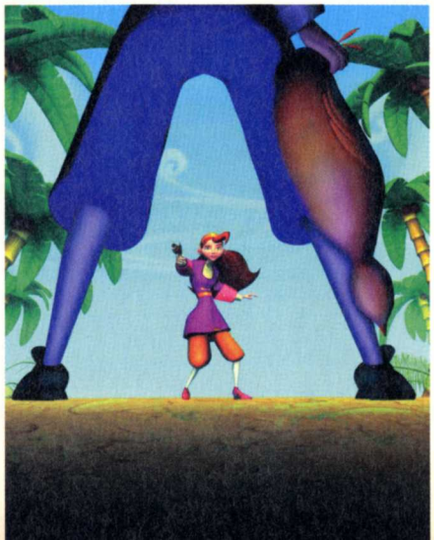
04

DISQUE 1

CHAPITRE 1 : L'île de Mêlée

Utilisez la flèche directionnelle droite pour vous retrouver devant **le brasero rempli de charbons ardents**. Donnez un coup de pied dedans et récupérez **le tas des charbons ardents** en tournant vers la droite **(01)**. Ensuite, envoyez le tas de charbons ardents vers le canon chargé. Dirigez-vous vers la ville de Mêlée, puis suivez le chemin en bas à droite. Ensuite, partez vers la droite et pénétrez dans le Scumm bar. Discutez avec **les joueurs de fléchettes**, puis allez vers la droite et regardez le ballon ainsi que les bretzels sur la table du marin ivre. Maintenant, revenez parler avec les joueurs de fléchettes et demandez-leur de lancer une fléchette sur le ballon afin que **le marin ivre** s'évanouisse **(02)**. Récupérez **le bol de bretzels fourrés à la cervelle** et discutez avec **le marin bourru**. Battez-le au bras d'insultes afin de le recruter dans votre équipage. Pour vous faciliter la tâche, voici la liste des bras d'insultes avec les réponses qui s'y attachent.

Phrase 1 : Tes doigts je vais en faire de la bouillie d'os.
Réponse : Je me disais bien que ces haricots avaient un drôle de goût.
Phrase 2 : J'ai des muscles à des endroits dont tu n'as jamais entendu parler.
Réponse : Dommage que tu n'en aies pas dans les bras.
Phrase 3 : Eh ! Eh regarde par là ?
Réponse : Oui, oui, je sais c'est un singe à trois têtes.
Phrase 4 : Ma grand-mère de 98 ans a des bras plus musclés que les tiens !
Réponse : Ouais, mais on a tous les deux une meilleure maîtrise de notre vessie que toi.
Phrase 5 : Je vais te mettre le bras en écharpe !
Réponse : Pourquoi tu veux devenir infirmière ?
Phrase 6 : Je vois tes lèvres trembler d'une terreur extrême !
Réponse : Ha ha ! C'est la vigueur de ta poigne qui me fait rire.
Phrase 7 : Ma force surpuissante va briser ton cubitus en un million de morceaux.
Réponse : Je suis surpris que tu saches compter jusque-là.
Phrase 8 : Renonce maintenant ou je t'écrase comme une puce.
Réponse : Je le ferais si ça pouvait t'épingler pour de bon.
Phrase 9 : Tes bras ne sont pas plus gros que ceux d'une puce !
Réponse : C'est donc pour ça que tu te grattes... moi, j'irais voir un véto.
Phrase 10 : On me dit parfois que mes poings sont des armes fatales.
Réponse : Avec ton haleine, je comprends qu'ils aient préféré Mel Gibson !
Phrase 11 : Une seule fois j'ai rencontré plus lâche que toi.
Réponse : Il a dû t'apprendre tout ce que tu sais.
Phrase 12 : Aujourd'hui j'ai déjà trucidé 12 quidams.
Réponse : Vu la taille de ton ventre, je suppose qu'ils ont été mangés.
Phrase 13 : J'ai déjà battu des pieuvres avec ces bras-là !
Réponse : Je suis sûr que les créatures invertébrées rougissent quand elles te voient.
Phrase 14 : On a déjà confondu mes avant-bras avec des troncs d'arbre !
Réponse : Un défoliant vendu sans ordonnance, voilà ce qu'il te faudrait.



Cela fait, sortez du bar et dirigez-vous au port afin de récupérer **la chambre à air éclatée** à droite de la machine à grog. Partez à présent vers la résidence du gouverneur et utilisez la chambre à air éclatée sur **le drôle de cactus** à droite de la résidence **(03)**. Maintenant, offrez le bol de bretzels fourrés à la cervelle à l'opérateur de la catapulte. Lorsqu'il partira pour manger les bretzels, tripatouillez les commandes de la catapulte afin qu'une scène se déclenche. Allez à présent discuter avec **Carla** et **Otis** près de l'hôtel de la ville. Ensuite, retournez au port et parlez avec **la dame oisive** qui n'est autre que le capitaine du port. Ceci fait, pénétrez dans la résidence du gouverneur et lisez **le contrat d'embauche pour un poste de fonctionnaire**. Prenez-le, faites-le signer par **Elaine** et parlez-lui du bateau pour obtenir **un**

sceau officiel. Prenez à présent **le contrat d'embauche pour un poste de fonctionnaire pépère** sur le meuble à droite de l'escalier **(04)** et faites-le signer par **Elaine**. Sortez de la résidence, puis donnez le contrat cent pour cent pépère à **Carla** et **Otis**. Revenez vers le port et donnez le sceau au capitaine du port afin de voguer vers **l'île de Lucre**.

CHAPITRE 2 : L'ÎLE DE LUCRE

Allez vers le cabinet d'avocats et pénétrez-y. Discutez avec les trois avocats et lisez **la lettre** que vous venez de recevoir. Sortez et entrez dans la banque. Parlez à la guichetière de la banque et demandez-lui **d'accéder à votre coffre personnel** pour activer une scène cinématique. Récupérez **le vieux sabre, les trois éponges** ainsi que **le mouchoir (05)**. Prenez ensuite **la boîte à musique** et **la bouteille de bon grog** dans le coffre et utilisez le vieux sabre sur la charnière du bas de la porte pour briser le vieux sabre. Ensuite, utilisez le vieux sabre brisé sur l'ouverture puis utilisez les trois éponges sur l'ouverture. Utilisez à présent la bouteille de bon grog sur l'ouverture afin de faire exploser la porte. Vous vous retrouverez alors en prison ! Ramassez **la graisse de poulet** à droite du cercueil et empruntez le passage sur votre droite pour sortir de la maison d'arrêt. Vous devez à présent prouver votre innocence. Partez vers la boutique de parfum en haut à gauche et prenez **un vaporisateur de parfum vide** à gauche du marchand **(06)**. Maintenant, prenez **l'eau de Cologne** et entrez dans le magasin du marchand de cannes. Ramassez **la sciure de bois** puis sortez. Pénétrez à présent dans l'échoppe des appâts en bas de la maison d'arrêt. Récupérez un appât gratuit, puis sortez et prenez **le canard**. Versez **l'eau de la fontaine** dans le vaporisateur de parfum vide pour obtenir un parfum artisanal et sortez de la ville. Dirigez-vous vers le manoir lugubre et récupérez **la fleur** près de la fontaine effrayante **(07)**. Partez vers les marais noirs et utilisez votre parfum artisanal sur la flaque d'eau. Retournez vers la ville et entrez au palais de la prothèse qui se situe près de la banque. Parlez au **pirate aux deux bandeaux** qui n'est autre que **Dave** puis combinez la fleur, l'appât ainsi que la sciure de bois avec le parfum artisanal. Aspergez **Dave** de votre parfum artisanal pour obtenir des informations et le nom de votre voleur. Attention ! Le nom qu'il vous donnera sera à chaque partie différent ! Tripatouillez les commandes du système d'archivage de fichiers afin de devoir résoudre l'énigme des dessins. À chaque dessin correspond les lettres suivantes :

Le lapin : A/B/C/D
L'arbre : E/F/G/H
La citrouille : I/J/K/L/M
Le singe : N/O/P/Q/R/S/T
La banane : U/V/W/X/Y/Z

06

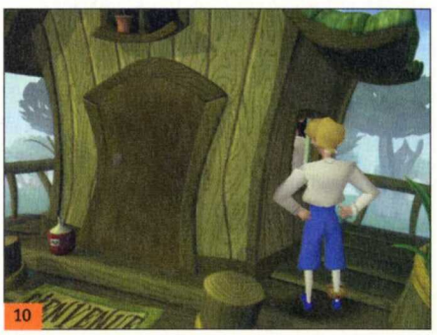
07

05

08

09

Lorsque **Dave** vous citera un nom, par exemple : Pizzacatto G. Pédeux. Mettez les dessins qui y correspondent : le singe, l'arbre et le singe **(08)**. Ensuite, jouez de la musique pour distraire **Dave** et profitez-en pour lui voler **la main artificielle** dans le panier rempli de prothèses sur votre gauche. Parlez à maintes reprises avec **Dave** afin d'acquérir un cœur, un foie, un pied, une tête, des intestins, un estomac et des fesses artificielles. Combinez-les et vous obtiendrez alors **l'abomination de la nature** ! *Note : Ceci ne sert à rien pour la suite du jeu mais c'est pour le fun.* Sortez et allez discuter avec les deux joueurs d'échec à gauche du port. Pendant que les deux pirates se disputent, prenez-leur **la pendulette**. Sortez de la ville et dirigez-vous en direction des marais noirs. Lisez la note d'identification en relevant toutes les heures avec leur direction et montez sur le radeau. Utilisez la pendulette et effectuez les directions qui sont inscrites sur la note : par exemple 12H35 = EST... Vous rencontrerez alors votre double **(09)**. Ensuite, vous recevrez des objets. Ouvrez la grille en utilisant la clé squelette. Continuez votre route en suivant les instructions de votre note afin de rencontrer à nouveau votre double. Redonnez les objets qu'il vous avait donnés dans le même ordre et répondez de la même façon que lui auparavant. En effet, l'ordre des objets et les réponses que vous donne votre double sont aléatoires. Il ne vous reste plus qu'à suivre le chemin de la note pour parvenir vers la maison du voleur **(10)**. Utilisez la graisse de poulet sur le paillasson, puis le canard sur la fenêtre pour capturer le voleur. Empruntez **la bouche d'égout** près de la banque en utilisant le vieux sabre brisé et prenez **la plaque d'égout**. Revenez voir **Dave** et demandez-lui des prothèses gratuites.


10

11

12

13

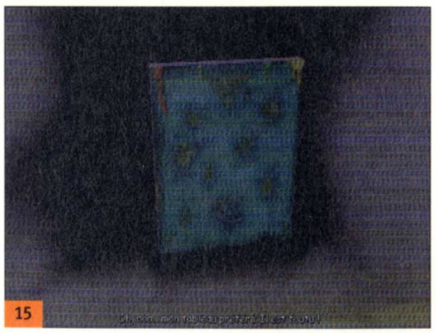
Choisissez à présent les trois noms : **Victor**, **Jack**, **Brad** à maintes reprises afin d'obtenir des fesses, une tête, un foie, un pied, un estomac, des intestins, un cœur et une peau artificielle. Sortez et utilisez **la peau artificielle** dans la bouche d'égout. Maintenant, sautez dessus pour vous retrouver dans la banque. Descendez l'échelle, puis tirez **la cordelette** sur votre droite pour éclairer la pièce **(11)**. Remontez l'échelle et regardez **la drôle d'ombre** sur votre gauche afin qu'une scène se déclenche. Redescendez l'échelle et récupérez **le stupeur ware** sur la table près de la porte. Sortez de la banque et pénétrez dans l'échoppe des appâts. Prenez **un appât gratuit**, puis mettez-le dans le "stupeur ware". Utilisez à présent la main artificielle sur **les termites** afin de les attirer sur la main artificielle. Sortez de la ville et entrez dans la maison d'Ozzie. Utilisez votre eau de Cologne sur **le crocodile** pour activer une scène intermédiaire. Sortez et pénétrez dans le magasin du marchand de cannes. Utilisez vos termites sur **la canne d'Ozzie Mandrill**, puis retournez dans sa maison. Parlez-lui du butin pour qu'il s'empresse de partir et suivez-le grâce aux traces de sciure qu'il a laissées derrière lui. Cela fait, descendez dans **le passage secret** qui se situe vers le haut. Appuyez sur **le bouton (12)** et sortez. Ensuite, plongez dans l'eau profonde et ouvrez le stupeur ware pour attraper **un poisson luisant**. Empruntez le passage sur votre gauche et récupérez **l'héritage de la famille Marley** ainsi que **la vis en cuivre (13)**. Dirigez-vous dans la maison d'arrêt et faites voir les deux indices que vous venez d'acquérir afin d'être libre !

CHAPITRE 3 : RETOUR À L'ÎLE DE MÊLÉE

Discutez avec **Elaine**, puis allez parler avec **Lady Vaudou (14)** en actionnant **l'index** de la grande main étrange. Posez-lui des questions sur les insultes suprêmes ainsi que sur l'héritage de la famille. Vous recevrez alors **des boucles d'oreille**, **un collier** et **un stylo sur chaîne**. Sortez de la ville, pénétrez dans **la maison de Meathook** et parlez avec **Meathook**. Demandez-lui pourquoi il a mis tant de bougies dans sa maison. Ensuite, récupérez **un pinceau** et partez vers le port. Prenez **le doublon** dans la machine à grog et utilisez le doublon dans la machine. Il sera alors coincé à l'intérieur ! Donnez des coups de pied, de poing, secouez la machine et lancez un ultimatum afin d'obtenir **des canettes de grog frais**. Retournez dans la ville et entrez dans **le Lua bar**. Asseyez-vous sur le tabouret sur votre droite et

14

commandez la seiche flambée. Pendant ce temps, utilisez votre pinceau sur **le mécanisme de propulsion des bateaux à sushi** lorsque le bateau enflammé sera en dessous du **tableau de Meathook**. En effet, en effectuant cette opération vous pourrez obtenir le tableau en question **(15)**. Attention ! Si vous ne réussissez pas du premier coup, renouvelez l'opération jusqu'à y parvenir. Le chef cuisinier sortira alors de sa cuisine. Courez rapidement dans la cuisine et mettez la canette de grog frais dans **la chaudière** pour activer une scène cinématique. Reprenez votre pinceau et partez vers le port. Avancez près de la proue de votre bateau et utilisez les boucles d'oreille, le collier, le stylo sur chaîne puis le tableau bleu sur **la proue (16)** afin qu'une scène se produise.

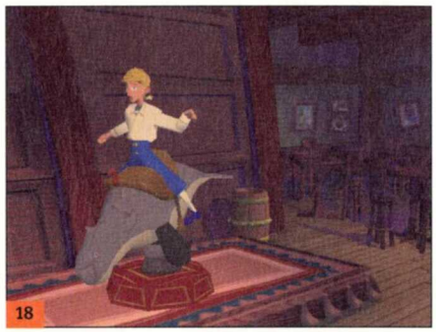

15

16

DISQUE 2

CHAPITRE 1 : L'ÎLE DE JAMBALAYA

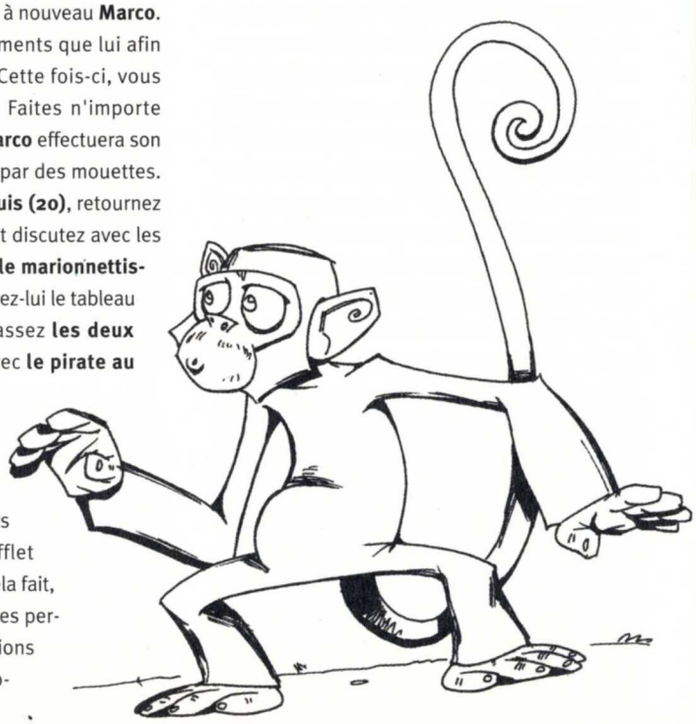
Pénétrez dans le café Starboucanier et récupérez **une tasse de grogoccino vide** près de la vitre à votre droite. Parlez au barman et demandez-lui de vous verser du grogoccino dans votre tasse. Regardez dans le sac à provisions de la jeune femme étrange derrière vous puis volez-lui **la chope avec un logo Starboucanier (17)**. Récupérez **les petits pains** sur le comptoir et sortez de la ville. Cela fait, dirigez-vous vers la maison de **Stan** puis ramassez **la colle** près de la maison ainsi que **la brochure** sur le bureau. Buvez votre grogoccino et discutez avec **Stan** pour recevoir **une invitation au Planet Threepwood** et revenez vers la ville. Pénétrez à présent dans la Microgrogurie puis utilisez la colle sur **la machine bizarre** et parlez au barman. Demandez-lui une boisson à base de grog et insistez pour monter sur **le Lamantin (18)** afin d'acquérir une autre invitation au Planet Threepwood. Dirigez-vous

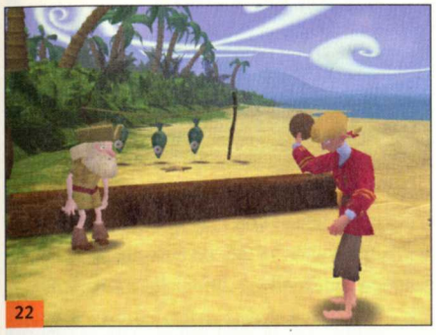


dans le Planet Threepwood et regardez les plats du jour. Commandez **le Burger MacPirate Guybrush** ainsi qu'un **Ouistiti Fizz**. N'oubliez pas de lui dire que vous avez un ticket de repas ! Ensuite, parlez au **pirate jovial** et demandez-lui de vous dessiner pour obtenir un dessin caricatural de vous. Mettez de la colle dessus, puis collez votre caricature sur la chope avec le logo Starboucanier. Maintenant, échangez votre fausse chope à tête de singe avec **la vraie chope à tête de singe**. Parlez aux touristes de la ville afin d'obtenir des informations sur l'insulte suprême. Retournez au port et prenez **le canot**. Allez vers l'est jusqu'au navire de **Ricardo Luigi** et persuadez-le de vous laisser passer **(19)**. Ramez à présent vers l'île de bidonville pirate et avancez en direction de l'académie de transmogrification des pirates sur votre droite. Discutez avec l'institutrice et inscrivez-vous. Lorsque celle-ci vous questionnera, choisissez les bonnes réponses pour acquérir **le diplôme de "transmogrification"**. Cela fait, inscrivez-vous à nouveau mais cette fois donnez de fausses réponses afin d'obtenir **un bonnet d'âne**. Appuyez sur **l'alarme incendie**, puis pénétrez rapidement dans l'académie. Récupérez **un sifflet** dans le coffre avant qu'elle ne revienne. Réitérez l'opération jusqu'à obtenir **un jeu de cartes, un bateau en bois** et **le bouquin** : " La Rumeur des jungles ". Prenez votre canot et ramez vers l'ouest jusqu'au bord de la plage de Jambalaya. Allez parler à **Marco De Polo** qui se situe à l'ouest puis changez-vous dans la tente. Franchissez la passerelle sur votre gauche et discutez avec les juges. Dites-leur que vous voulez participer à la compétition de plongeon. Ensuite, mettez vos petits pains dans **la bouteille d'huile de foie de Marco**. Portez le bonnet d'âne, défiez **Marco** une première fois et reproduisez les mêmes mouvements que lui. Parlez à nouveau avec **le juge insupportable** puis regardez la brochure que **Stan** vous a donnée. Utilisez cette brochure sur ce juge et défiez à nouveau **Marco**. Effectuez les mêmes mouvements que lui afin d'obtenir trois notes de 10. Cette fois-ci, vous serez le premier à plonger. Faites n'importe quelles figures car lorsque **Marco** effectuera son plongeon, il se fera attaquer par des mouettes. **Le trophée de plongeon acquis (20)**, retournez sur l'île de bidonville pirate et discutez avec les deux marionnettes pour que **le marionnettiste** fasse son apparition. Montrez-lui le tableau bleu pour le faire fuir. Ramassez **les deux marionnettes** et discutez avec **le pirate au métabolisme anormal** tout à droite de l'île. Parlez-lui de son père puis demandez-lui où il a enterré le chapeau de bronze ? Partez à présent vers la droite et utilisez votre sifflet pour attirer les perroquets. Cela fait, donnez du grog doux à l'un des perroquet. Posez-leur des questions pour savoir quel est le perroquet qui ment toujours. Ensuite, demandez au perroquet ivre où se trouve **le chapeau de Lafeete le Minus** et suivez la direction qu'il vous indiquera. Renouvelez l'opération jusqu'à trouver le bon rocher et utilisez vos marionnettes **(21)**. Faites-les parler afin que l'amiral détruise le gros rocher. **Le chapeau de Lafeete le Minus** est à présent en votre possession !

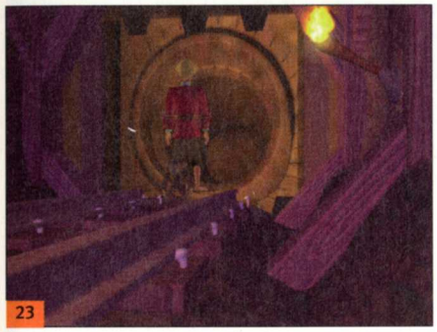
CHAPITRE 2 : L'ÎLE AUX SINGES

Prenez **la note** sur la branche sur votre gauche et lisez-la. Allez dans la clairière et parlez avec **Herman Dencarié**. Prenez **la noix de coco** près du camp de feu et jetez-la sur **Herman (22)**. Ensuite, discutez à nouveau avec lui et marchez en direction du canyon. Récupérez **le cueille-bananes** près du cactus sur votre droite. Retournez vers la plage et utilisez le cueille-bananes pour prendre **la banane**. Offrez la banane à **Timmy** le singe, puis cueillez toutes les autres bananes. **Timmy** vous suivra à présent ! Revenez vers le canyon et récupérez **la note** sur le wagonnet renversé. Lisez-la et allez tout près de l'entrée de la mine. Donnez une banane à **Timmy** et pénétrez dans la mine. Avancez vers la grosse porte métallique et ouvrez le conduit. Donnez une banane à **Timmy** puis utilisez une banane sur le conduit afin que **Timmy** franchisse le conduit. Fermez le conduit, puis utilisez une banane sur l'ouverture. **Timmy** ouvrira alors la grosse porte métallique **(23)**. Avancez vers le conduit et utilisez le cueille-bananes pour récupérer **la débroussailleuse**. Sortez de la mine et dirigez-vous vers le panorama. Prenez une pierre, lan-




22

24


23

25

26

cez-la sur la galerie à droite de la falaise puis lorsqu'elle touchera la petite branche, lancez rapidement une autre pierre sur la galerie au milieu. Quand cette pierre touchera la petite branche, lancez rapidement une pierre sur la galerie à gauche de la falaise. Attendez qu'elle touche à nouveau une petite branche pour envoyez une autre pierre sur la galerie à gauche de la falaise. Vous devrez alors apercevoir trois scènes cinématiques vous dévoilant où vos trois gros rochers ont atterri. Attention ! Si vous ne parvenez pas à obtenir les trois cinématiques, réitérez l'opération jusqu'à les obtenir. Allez à présent en direction du château de lave. Pénétrez dans l'église et utilisez le cueille-bananes afin de récupérer **les deux cymbales** au-dessus de la porte **(24)**. Franchissez le petit pont et parlez au **père Allégro Rasputine**. Demandez-lui la permission d'essayer le plongeon matrimonial dans la lave. Après la scène intermédiaire, empruntez le passage à gauche du gros rocher que vous avez balancé. Utilisez votre débroussailleuse sur **les touffes d'herbe** pour activer une cinématique. Montez la rampe du haut et poussez **le palmier dégarni**. Discutez à nouveau avec le père et essayez à nouveau le plongeon matrimonial dans la lave. Utilisez le cueille-bananes pour obtenir **la bouteille de lait (25)** puis retournez vers le campement. Jetez la bouteille de lait sur **Herman** et parlez-lui. Partez vers le village des singes et discutez avec **Jojo junior** le singe. Ensuite, utilisez les cymbales près du **singe mélomane** afin d'acquérir **un accordéon**. Ceci fait, revenez voir **Herman** et balancez-lui l'accordéon. Discutez avec lui pour obtenir **le sceau officiel de l'île Mêlée**, puis retournez vers le village des singes. Avant d'y pénétrer, Combattez **le singe timide**, **le singe odorant** ainsi que **le singe costaud** à maintes reprises et gagnez le combat pour acquérir des techniques supplémentaires. Attention ! les combinaisons de technique étant aléatoires inscrivez-les afin de les utiliser contre vos adversaires. Voici quelques combinaisons de technique qui pourront peut-être vous aider :

Ack Oop Chee
Ack Oop Eek
Ack Chee Oop
Ack Chee Eek
Eek Chee Oop
Ack Eek Chee
Chee Oop Eek

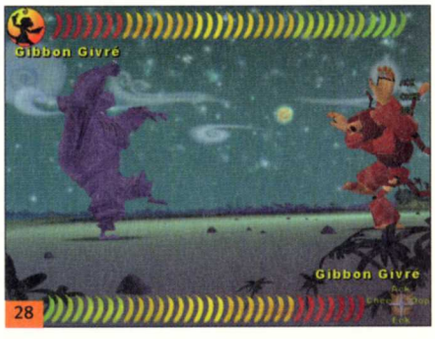
27

Voici aussi la liste des noms des postures :
Singe Ivre : Gagne contre Ourang Boutant et Gibbon Givré.
Ourang boutant : Gagne contre Gogol Gorille et Gibbon Givré.
Babouin : Gagne contre Ourang Boutant et Singe Ivre.
Gibbon Givré : Gagne contre Gogol Gorille et Babouin.
Gogol Gorille : Gagne contre Singe Ivre et Babouin.

Une fois que vous aurez remporté la victoire contre **le singe costaud**, affrontez **Jojo junior** dans le village des singes **(26)**. Lorsque vous l'aurez vaincu, il vous donnera le chapeau de bronze. Dirigez-vous à présent vers la tête de singe géante. Utilisez le chapeau de bronze sur la tête de singe géante. Maintenant, utilisez le cueille-bananes sur le nez du singe géant afin d'activer une scène cinématique. Empruntez le passage, puis utilisez le sceau officiel dans l'emplacement pour déclencher une scène. Vous contrôlerez maintenant **l'énorme singe mécanique**.

CHAPITRE 3 : LE GRAND FINAL

Ramassez **la planche vraiment longue** et utilisez-la sur la petite tour **(27)**. Utilisez la petite tour pour monter puis sautez sur la planche afin d'atterrir sur la grande tour. Actionnez **le très gros levier** et vous serez alors confronté au démoniaque pirate **LeChuck** en personne ! Effectuez à trois reprises les mêmes postures que lui pour remporter la victoire **(28)**. Il ne vous reste plus qu'à contempler la scène de fin !



28

Éditeur : Microsoft

Développeur : Konami

Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre Site www.loisir.net les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\PROGRAM FILES\METAL GEAR SOLID\SAVEDGAMES"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

METAL GEAR SOLID

Dans la peau d'un solide gaillard, baroudeur surentraîné, vous allez devoir transcender vos aptitudes physiques et mentales... Un groupe de terroristes redoutables s'est emparé d'une base militaire américaine située en Alaska, où sont entreposées des ogives nucléaires. Vos objectifs sont clairs et précis : infiltrer la base, localiser les renégats et les mettre hors d'état de nuire. Autant dire que vous devrez montrer que vous êtes un tatoué, un vrai ! Né sous le signe de la prouesse technique, Metal Gear Solid est entièrement réalisé dans une 3D en temps réel, vive et léchée, où le réalisme et les sensations atteignent leur paroxysme. Graphismes en haute résolution, effets d'ombre, de transparence et de lumière lors des fusillades, vous allez être propulsé sans ménagement en plein cœur de l'action et de la tourmente. Ainsi immergé dans le jeu, vous aurez la sensation d'être le protagoniste d'un véritable film d'espionnage. La grande force et l'originalité de MGS viennent également du fait que vous allez devoir faire preuve d'un sérieux sens tactique. Pas question ici d'avancer en tirant sur tout ce qui bouge comme une mule invertébrée, il vous faut progresser de manière méthodique, appliquée, en vous cachant dans les recoins et en économisant vos munitions. Prudence et subtilité constitueront votre unique chance de salut... L'intelligence artificielle des ennemis est redoutable, ils sont vigilants, prennent des initiatives et réagissent au moindre bruit suspect. En un mot, vous allez connaître l'angoisse, le stress et l'indicible plaisir de chaque mètre carré grappillé à l'ennemi...

Daniel • Dmohamedaly@loisir.net

Romuald • rmerdrignac@loisir.net

Astuces
Les secrets

• La caméra numérique
Lorsque vous aurez suffisamment avancé dans le jeu et que vous serez en possession de la "Carte Pan 4", revenez dans l'armurerie du hangar à tanks, au sous-sol B2, et récupérez la caméra dans la petite pièce notée n°4 sur la porte. Cet item vous permettra de prendre des clichés où bon vous semble dans le jeu.

• Le bandeau
Cette étoffe vous offre la possibilité d'utiliser toutes les armes sans que leurs munitions diminuent. Cet objet est utilisable aussi bien avec les armes à feu qu'avec les armes de jet comme les grenades. Attention, le bandeau ne fonctionne que si l'arme sélectionnée a été au préalable chargée. Pour l'obtenir, il faut finir le jeu au moins une fois avec Meryl, et ce, dans n'importe quel niveau de difficulté. Pour cela, vous devez avoir résisté aux séances de torture. Après le générique de fin du jeu, il vous suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux seront désormais de couleur jaune, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage de Meryl.

• Le camouflage optique
Cet équipement vous permettra de vous fondre dans le décor et d'être ainsi totalement invisible aux yeux de l'ennemi et pour les caméras, les faisceaux laser et les projecteurs. En revanche, les boss ainsi que les loups, grâce à leurs sens extrêmement développés, ne se laisseront pas abuser par cet artifice. Quant à tous vos alliés, ils vous verront sans problème. Pour l'obtenir, il faut finir le jeu au moins une fois avec Otacon, et ce, dans n'importe quel niveau de difficulté. Pour cela, vous devez avoir choisi de vous soumettre lors d'une séance de torture. Après le générique de fin du jeu, il vous suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux seront désormais de couleur jaune, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage d'Otacon.

• Le smoking
Ce superbe costume noir digne de James Bond n'a pas de fonction spécifique. Mais il faut reconnaître qu'accomplir votre mission dans cette tenue apporte une touche de classe internationale ! Pour l'obtenir, il faut finir le jeu deux fois, avec Meryl ou avec Otacon, et ce, dans n'importe quel niveau de difficulté. Après le générique de fin du jeu, il vous suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux seront désormais de couleur rouge. Ensuite, lorsque vous serez dans l'ascenseur du départ vous menant à l'héliport, après avoir enlevé votre équipement de plongée, vous serez en tenue de soirée !

• Le ninja
Normalement, le costume du Ninja est de couleur chair et bleue. Il vous est possible de modifier sa couleur, en le faisant apparaître au cours du jeu en rouge et bleu. Cette nouvelle apparence n'affectera en rien son comportement. Pour l'obtenir, il faut finir le jeu deux fois, avec Meryl et Otacon, et ce, dans n'importe quel niveau de difficulté. Après le générique de fin du jeu, il vous suffit de sauvegarder la partie, puis de la recharger. Les intitulés des niveaux seront désormais de couleur rouge, et l'icône de votre sauvegarde a été remplacée par le visage du Ninja.

Les docks

• Votre objectif
"ATTEINDRE L'ASCENSEUR AFIN DE REJOINDRE L'ESPLANADE EXTÉRIEURE DE LA BASE ENNEMIE".

01

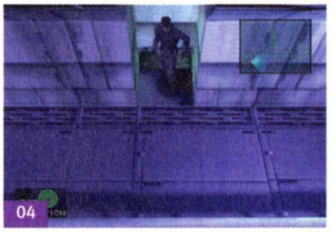
02

Cette première scène est en quelque sorte une mise en bouche, car le jeu ne démarre réellement que lorsque vous serez dans l'ascenseur... Commencez par redescendre dans l'eau où vous pouvez récupérer une "Ration" qui se trouve sur la gauche derrière le bidon. Puis remontez et rampez sous le container. Dès que la sentinelle ne regarde pas dans votre direction, allez vous mettre à l'abri contre le mur du côté gauche **(01)**. Ensuite dirigez-vous vers la droite en évitant la flaque d'eau et collez-vous au mur de droite afin d'apercevoir une sentinelle. Courez vers le haut, cachez vous sous un autre container et dans le coin, vous pouvez récupérer **une ration**. Il faut maintenant que vous réussissiez, en évitant de vous faire repérer, à atteindre l'engin qui se trouve dans le coin à droite de l'ascenseur puis à vous cacher derrière. **Une autre ration** se trouve ici. Attendez qu'une nouvelle sentinelle arrive par l'ascenseur, vous serez prévenu par une scène cinématique. À son arrivée, frappez contre la paroi de l'engin afin d'attirer son attention (collez-vous contre l'engin et appuyez sur la touche Action) **(02)**. Lorsque la sentinelle s'approche pour examiner l'engin, contournez ce dernier pour qu'elle ne vous repère pas, puis filez dans l'ascenseur...

L'héliport

• Votre objectif
"INFILTRER LA BASE ENNEMIE EN EMPRUNTANT L'UN DES DEUX CONDUITS DE VENTILATION".

03


04

Vous êtes sur une esplanade extérieure de la base ennemie. La première chose que vous devez faire, c'est sauvegarder. Cela fait, si vous avez besoin **d'une ration**, allez vers la droite dans la neige et montez, il s'en trouve une derrière un container. À présent, rendez-vous sur l'aire d'atterrissage d'hélicoptères au nord et récupérez **les Grenades à paillettes** (qui permettent de neutraliser une caméra quelques instants) en évitant les rayons des projecteurs **(03)**. Si vous êtes repéré à cause des projecteurs, semez les gardes et allez vous cacher afin de vous faire oublier. Partez vers la gauche dans le hangar et évitez la caméra afin de récupérer **les grenades étourdissantes**. Ensuite, sortez et allez vers le nord jusqu'au camion qui se trouve au milieu de l'esplanade. Entrez à l'in-

• Meryl en petite culotte

Lorsque vous serez dans l'entrepôt, après avoir vaincu le boss Ninja, vous devez retrouver Meryl qui se trouve à l'étage B1, déguisée en soldat ennemi dans la grande salle au sud. Lorsque vous l'aurez démasquée, elle va immédiatement courir aux toilettes pour dames, pour se changer. Suivez-la instantanément et ne mettez pas plus de cinq secondes pour la rejoindre aux toilettes pour dames. Ainsi, vous arriverez avant qu'elle ait eu le temps de se changer et vous la verrez en petite culotte !

• Sport en chambre

Au début du jeu, lorsque vous rampez dans le conduit où vous pouvez apercevoir, par une grille, Meryl qui fait des abdominaux dans une cellule (en appuyant sur la touche Vue à la première personne + la flèche directionnelle bas), il est possible de voir Meryl faire six exercices différents, et ce, même dans une tenue plus légère ! Pour cela, après l'avoir regardée, ressortez du conduit par l'entrée précédente et faites des allers et retours pour découvrir toutes les positions.

• Meryl timide

Lorsque vous serez en compagnie de Meryl, regardez-la en détail en vue subjective, de bas en haut. Dans un premier temps, elle commence par demander à Solid Snake ce qu'il fixe avec tant d'intérêt. Puis, au fur et à mesure que vous continuez à la fixer, elle rougit de plus en plus. Finalement, au bout d'un moment elle va vous rappeler à l'ordre !

• Meryl a du caractère

Lorsque vous vous retrouverez en compagnie de Meryl à l'étage du bureau de Psycho Mantis, si vous la frappez, vous constaterez vite que cette combattante expérimentée n'a pas l'intention de se laisser faire !

• Mei Ling boudeuse

Contactez la charmante Mei Ling en utilisant le Codec, dont la fréquence est 140.96. Appelez-la trois fois de suite sans sauvegarder. À la fin du troisième appel, elle va commencer à s'énerver contre vous. Au quatrième appel, elle ne vous parlera plus, ainsi qu'au cinquième (toujours sans sauvegarder). Au sixième appel de votre part, en signe de mécontentement, elle vous tirera la langue !

• Otacon apeuré

Lors de votre combat contre le boss Ninja, Otacon est caché dans une grande armoire métallique en haut de la salle. Plaquez-vous contre l'armoire, et tapez dessus. Pour unique réponse, vous aurez des cris effrayés !

• La bombe humaine

Cette action que vous pouvez accomplir est très cruelle. En effet, il vous est possible d'utiliser un explosif "C4" en le plaçant dans le dos d'un soldat ennemi afin de vous en servir comme d'une bombe humaine et de le faire exploser où bon vous semble. Cette action est très facile à réaliser lorsque vous êtes en possession du camouflage optique. Si vous ne le possédez pas, il vous faudra ramper afin de ne pas vous faire repérer par le soldat en question et de lui glisser son "cadeau" dans le dos.

• Le carton de voyage

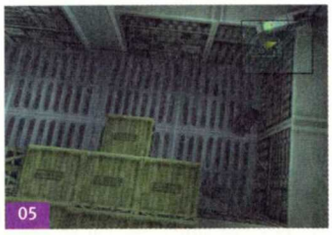
Lorsque vous serez en possession de cartons de camouflage, sachez que vous pouvez en utiliser un dans l'un des trois camions dans lesquels vous pouvez grimper (à l'héliport, à l'étage 1 de → suite page 62

térieur par l'arrière et au fond, récupérez **le fusil-mitrailleur Socom**. Maintenant que vous possédez les équipements nécessaires, il vous faut entrer dans la base. En fait, deux conduits d'aération différents vous permettent d'y entrer. Empruntez celui qui vous semble le plus accessible, de toute manière, ils mènent tous deux dans la base. Le premier se trouve au nord-ouest, sous une caméra et derrière un garde endormi (neutralisez-les). Vous apercevrez une ouverture rectangulaire au sol, mettez-vous à plat ventre puis rampez à l'intérieur du conduit. Si vous souhaitez emprunter l'autre conduit, allez au nord-est et montez les escaliers. Le conduit se trouve au milieu de la passerelle **(04)**, procédez de la même manière pour y entrer. Suivez à présent le parcours du conduit.

Le hangar à tanks Étage 1

• Votre objectif

"UTILISER L'ASCENSEUR POUR POUVOIR REJOINDRE LES SOUS-SOLS".


05

06

Si vous avez emprunté le conduit qui se trouvait en bas à l'extérieur de la base, vous vous retrouverez au niveau inférieur de ce nouvel endroit, et si vous avez suivi le conduit qui se trouvait en haut des escaliers, vous rejoindrez le niveau supérieur. Admettons que vous ayez emprunté ce dernier. Au bout du conduit, récupérez une ration. Placez-vous à présent près de l'ouverture vers le bas et appuyez sur la touche Action. Lorsque vous serez sur la passerelle, vous pourrez récupérer **des grenades à paillettes** sur la gauche. Ensuite, allez vers la droite et neutralisez la caméra dans l'angle ou évitez son faisceau en rasant le mur. Suivez la passerelle et entrez dans la salle ouverte sur la droite. Tout en évitant le faisceau de la caméra, récupérez **les lunettes thermiques (05)**. Suivez la passerelle jusqu'au bout, évitez de nouveau le faisceau de la caméra dans l'angle puis descendez les escaliers. Dans le coin, derrière ces escaliers, allez récupérer **des munitions**. Dirigez-vous ensuite vers la droite et vous trouverez **une porte d'ascenseur**. Placez-vous face au panneau de contrôle sur la droite, et ouvrez la porte avec la touche Action. Une fois à l'intérieur, tenez-vous face au panneau de contrôle en bas à gauche et sélectionnez **l'étage B1 (06)**. Note : si vous aviez accédé à cet endroit par le conduit d'aération du bas, il vous aurait fallu tout simplement vous rendre dans la salle du haut afin de récupérer les Lunettes Thermiques avant de prendre l'ascenseur.

Sous-sol B1

• Votre objectif

"REJOINDRE LA CELLULE OÙ EST EMPRISONNÉ DONALD ANDERSON, LE CHEF DU DARPA."

En sortant de l'ascenseur, suivez le couloir et prenez l'échelle située à son extrémité. Si vous avez besoin d'une ration, avant de monter à l'échelle, sachez qu'au sol il y a un petit conduit au milieu du mur à droite de l'échelle. Une fois

07

08

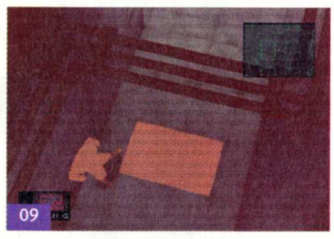
dans le conduit d'aération du haut, suivez le parcours et à la première intersection, prenez à gauche. Arrêtez-vous au-dessus de l'ouverture vers le bas et regardez (appuyez sur la touche Vue subjective + la flèche directionnelle bas). Vous verrez la scène cinématique d'un soldat dans les toilettes. Continuez et récupérez **des munitions**, puis faites demi-tour et à l'intersection, prenez à gauche. Arrêtez-vous à la première ouverture vers le bas et regardez : vous verrez **Meryl** dans sa cellule . Une astuce sympathique consiste à ressortir de ce conduit, puis revenir afin de pouvoir regarder **Meryl** faire des exercices différents, et ce, même dans une tenue plus légère (faites six fois l'aller-retour pour toutes les découvrir) **(07)**. Rendez-vous ensuite à la seconde ouverture vers le bas et regardez, vous verrez une longue scène cinématique avec **Donald Anderson**. Après la scène cinématique, vous pourrez récupérer **une ration** sous le lit de la cellule. Vous entendrez le garde à l'extérieur se faire assommer. La porte de la cellule va s'ouvrir, sortez ! Une scène cinématique va vous placer face à un garde qui n'est autre que **Meryl**. À la fin de la scène, tirez et éliminez les trois gardes qui arrivent **(08)** puis récupérez **les munitions**. Les trois gardes suivants seront abattus par **Meryl**. Ensuite, vous devrez éliminer les trois séries de gardes successives et éviter les trois grenades que ces derniers jettent au sol. Vous aurez ensuite droit à une nouvelle scène cinématique. Lorsque vous réapparaissez dans le couloir, vous possédez désormais **la carte Pan 1**. Équipez-vous-en et ouvrez la porte sur la droite dans le couloir qui descend. Dans la salle où se trouvent les cellules, allez vers le bas et récupérez **les munitions** près des ordinateurs, ainsi que dans les toilettes qui se trouvent à droite. Rendez-vous à présent devant l'ascenseur, appelez-le et sélectionnez **l'étage B2**.

Sous-sol B2

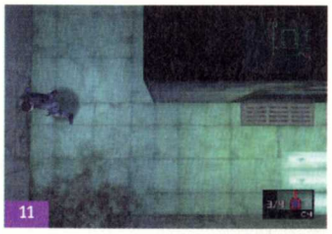
• Votre objectif

"DÉTRUIRE UN MUR À L'AIDE DE L'EXPLOSIF "C4" POUR REJOINDRE KENNETH BAKER".

Lorsque vous sortez de l'ascenseur, équipez-vous avec les **lunettes thermiques**, la vision infrarouge vous permettra de déceler et d'éviter toutes les trappes qui sont au sol **(09)**. Il y a sept portes dans cette grande salle. Ces portes vous permettent de récupérer de l'armement. Avec votre **carte Pan 1**, ouvrez celles que vous pouvez (toutes ne sont pas accessibles pour l'instant). Récupérez **des grenades** et, très important, dans l'une des petites pièces, vous devez recueillir **des explosifs C4 (10)**. À présent, dirigez-vous vers le coin sud-ouest de cette grande salle. Avec un peu de recul, regardez le mur du bas près de l'angle (appuyez sur la touche Vue à la première personne), vous remarquerez qu'un pan de mur a été comme réparé, il n'est pas de la même couleur. Sélectionnez **un explosif C4**, placez-le sur le mur et déclenchez-le (éloignez-vous pour ne pas être blessé) afin que l'explosion vous ouvre un passage **(11)**. Dans ce couloir, il n'y a pas d'issue visible. Ici, même principe, il y a un pan de mur différent sur le mur de droite. Faites-le exploser à l'aide du **C4**. Dans ce nouveau petit couloir, faites la même chose sur le pan du mur du haut. Avant d'emprunter cette nouvelle ouverture, prenez soin de vous régénérer et de vous équiper de votre **fusil-mitrailleur Socom**.


09

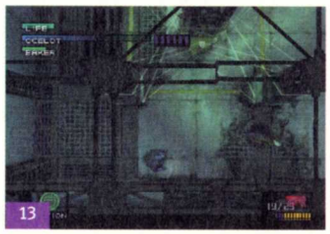
10


11

BOSS 1 : REVOLVER OCELOT

Vous affronterez alors **Revolver Ocelot (12)**. Évitez ses tirs en vous déplaçant autour de cette salle carrée et arrangez-vous pour vous retrouver face à lui, puis tirez-lui dessus avec votre fusil sans gâcher de munitions. Prenez votre temps, ne tirez surtout pas en rafales mais au coup par coup. Profitez des moments où il recharge son arme pour le canarder **(13)**. Vous pourrez récupérer des munitions dans cette salle, mais évitez à tout prix d'aller au centre car une explosion vous éliminerait instantanément.

12


13

Suite des opérations

• Votre objectif

"REJOINDRE LA GRANDE PORTE QUI SE TROUVE À DROITE DE L'ASCENSEUR AFIN D'ATTEINDRE LE CANYON ENNEIGÉ".

Après avoir vaincu **Revolver Ocelot**, vos caractéristiques auront évolué : votre barre d'énergie se sera allongée et vous pourrez transporter une plus grande quantité de chacun de vos armements. Vous allez récupérer **le Disque Optique** que vous conserverez jusqu'à la fin du jeu, sans pouvoir vous en servir (c'est pour votre chef !). Enfin, vous allez récupérer **la Carte Pan 2**. Reprenez à présent les passages qui vous mènent à la grande salle où vous n'aviez pas pu ouvrir certaines portes. Il y a maintenant des soldats dans cette salle. La petite pièce importante est celle qui se trouve au sud-est, vous devez y récupérer **le fusil mitrailleur Famas**. Attention, ouvrez la porte et dès que vous êtes à l'intérieur de la pièce, équipez-vous **des lunettes thermiques**. Vous verrez qu'il y a deux faisceaux d'alarme **(14)**. Pour les éviter, rampez dessous et récupérez l'arme et ses munitions, puis ressortez en sélectionnant de nouveau la carte. Il reste encore deux portes dans cet endroit que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant. À présent, retournez à l'ascenseur et sélectionnez **l'étage 1**. En sortant de l'ascenseur, allez tout de suite à droite, sélectionnez **la carte Pan 2**, ouvrez la porte et dans cette pièce, neutralisez par surprise le soldat, puis récupérez le **silencieux (15)**. Cet équipement vous permet d'éliminer

→ suite de la page 114

l'entrepôt et au champ de neige). Une fois monté à l'arrière d'un camion, en vous servant d'un carton, vous serez emmené à la destination inscrite sur le carton.

• Le classement

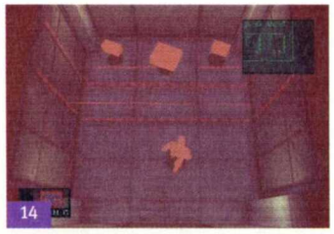
Après avoir terminé le jeu, selon vos actions durant votre mission et le niveau de difficulté choisi, un nom de code vous sera attribué. Voici les trois meilleurs classements et les conditions requises.

Rang 1 : Big Boss (Extreme) ; Fox (Hard) ; Doberman (Normal) ; Hound (Easy). Pour l'obtenir, il faut avoir été repéré au maximum cinq fois et avoir tué au maximum 25 ennemis.

Rang 2 : Eagle (Extreme) ; Hawk (Hard) ; Falcon (Normal) ; Pigeon (Easy). Pour l'obtenir, il faut terminer le jeu en moins de deux heures et trente minutes.

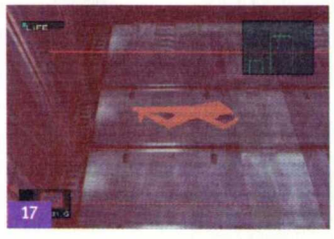
Rang 3 : Orca (Extreme) ; Jaws (Hard) ; Shark (Normal) ; Piranha (Easy). Pour l'obtenir, il faut avoir éliminé au moins 250 ennemis.

un soldat sans qu'une alarme se mette en marche. À présent, ressortez et allez vers la gauche afin de reprendre les escaliers qui mènent à la passerelle du haut. En évitant de nouveau la caméra, entrez dans la première pièce sur la gauche à l'aide de votre carte. Récupérez **les grenades** et un objet de camouflage très efficace, **le carton A**. Sortez et suivez le parcours de la passerelle vers la droite. Ouvrez la porte qui se trouve juste à côté de la caméra du coin nord-est **(16)**. Dans cette salle, récupérez **une ration** et **le détecteur de mines**. À présent, il faut que vous établissiez un contact radio avec **Meryl** (appuyez sur touche Radio, réglez-vous sur la fréquence 140.15 et validez). Il faut maintenant que vous redescendiez pour vous rendre à la grande porte qui se trouve à droite de l'ascenseur. **Meryl** va vous contacter de nouveau pour vous signifier qu'elle l'a ouverte. Très important : avant de prendre ce passage, équipez-vous avec **les lunettes thermiques**. Ainsi, vous pourrez voir les faisceaux mobiles que vous devez à tout prix éviter, en rampant et en vous arrêtant entre chacun d'eux (en vous mettant de travers) **(17)**, sous peine d'être asphyxié par des gaz mortels. Puis, lorsque vous êtes de l'autre côté de la pièce, équipez-vous de la carte pour ouvrir la porte.


14

15

16


17

Le canyon enneigé

• Votre objectif

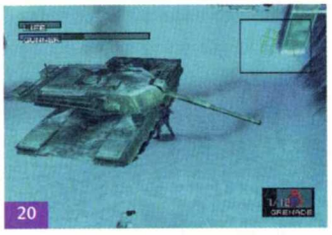
"REPÉRER LE TANK POUR LE DÉTRUIRE".

Avant d'avancer dans la neige, veillez à vous équiper du **détecteur de mines** ou bien **des lunettes thermiques** afin de repérer les mines qui parsèment le sol. Avancez vers le nord jusqu'à ce qu'une scène cinématique se déclenche.

BOSS 2 : LE TANK

18

19


20

Vous serez alors confronté à un **Tank (18)**. Équipez-vous du **détecteur de mines** et **des grenades**, seul armement capable de détruire ce tank. Tout d'abord, revenez près de la porte par laquelle vous êtes arrivé. Prenez le petit couloir protégé entre les rochers sur la gauche et récupérez la ration. Ensuite, revenez et prenez celui de droite. Dès que vous êtes au bout de ce passage, vous remarquerez un peu plus loin, que la neige forme une petite butte. Celle-ci va vous permettre de rejoindre latéralement le côté gauche de l'endroit, en rampant pour ne pas être touché par les tirs du tank. Une fois de l'autre côté, attendez un de ses tirs, puis courez tout de suite le long de la paroi au nord vous mettre à l'abri derrière le gros pylône d'acier (vous pouvez récupérer des grenades dans une petite grotte à ras de terre juste à côté) **(19)**. Repérez à présent l'instant où le canon du tank n'est pas pointé en votre direction et approchez-vous afin de lancer une grenade sur la tourelle du tank pour la neutraliser **(20)**. Lorsque vous aurez réussi à lui envoyer deux grenades, **Vulcan Raven** tombera du tank et un soldat le remplacera sur la tourelle. Lancez deux grenades pour l'éliminer.

L'entrepot à ogives nucléaires Étage 1

• Votre objectif

"REJOINDRE ET UTILISER L'ASCENSEUR AFIN D'ALLER SAUVER HAL EMMERICH".

Dans le corridor, après avoir récupéré **la ration** en haut à gauche, descendez et passez en rampant sous la grande porte qui est juste un peu surélevée. Vous allez alors recevoir un appel radio de **Campbell** et de **Naomi**. En fait, en cet endroit, vous avez deux règles à respecter : ne pas utiliser d'arme et ne pas vous faire repérer par les caméras ou les soldats sous peine de périr inévitablement sous l'effet des gaz asphyxiants. Récupérez les munitions disséminées en bas, puis prenez les escaliers au nord-est de la salle, suivez la passerelle en évitant la caméra et attendez que le soldat soit suffisamment loin avant de prendre l'ascenseur qui se trouve à gauche. Sélectionnez **l'étage B1.**

Sous-sol B1

• Votre objectif

"RÉCUPÉRER LE LANCE-ROQUETTES NIKITA"

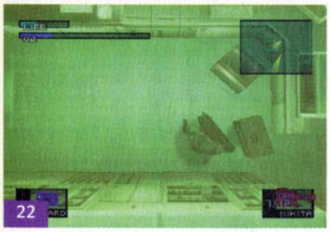
Dès que vous sortez de l'ascenseur, empruntez la porte du bas, et dans la grande salle, rendez-vous dans la petite pièce qui se situe en haut à droite et récupérez **le nikita** et **ses munitions**. Retournez à présent prendre l'ascenseur et sélectionnez **l'étage B2**.

Sous-sol B2

• Votre objectif

"DÉTRUIRE UN COMPTEUR À HAUTE TENSION POUR DÉSACTIVER LE SOL ÉLECTRIQUE".

21


22

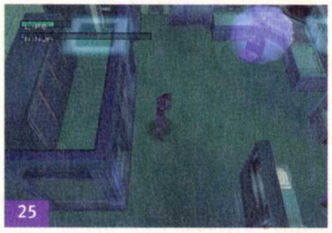
En sortant de l'ascenseur, allez sur la droite et collez-vous contre le mur, vous verrez ainsi un homme derrière le mur. C'est là que vous devez vous rendre. À présent, dirigez-vous vers le bas et ouvrez la porte avec votre carte. Dans cette petite salle, ouvrez la porte du bas, où cette fois-ci l'air est toxique. Après qu'une scène cinématique vous a montré un compteur haute tension que vous allez devoir détruire, vous allez recevoir un appel radio. Le sol électrifié vous empêche de passer. Alors, pour détruire le générateur, équipez-vous du **lance-roquettes nikita** et tirez vers le bas. Vous allez devoir guider la roquette jusqu'au compteur. Faites-la descendre jusqu'à la bifurcation du bas, faites-la tourner à gauche, au bout, faites-la remonter tout en évitant les bureaux et les tirs des caméras, faites-la prendre ensuite la porte en haut à gauche, faites-la tourner à droite et enfin amenez-la sur le compteur à haute-tension en contournant les caisses d'armement **(21)**. Cela fait, le sol n'est plus électrique. En revanche, l'air est toujours empoisonné. Retournez donc dans la petite salle du dessus pour vous régénérer, puis descendez le couloir. Vous pourrez ouvrir deux portes où vous récupérerez une ration et **le masque à gaz (22)**. Une troisième porte est pour l'instant inaccessible. Équipez-vous à présent du **masque à gaz** afin de vous protéger du gaz empoisonné (la jauge baissera moins vite). À l'intersection du bas, allez à droite et ouvrez la porte en prenant garde à la caméra. Après avoir traversé les deux petites pièces suivantes, vous allez vous retrouver dans un couloir où de nombreux cadavres gisent sur le sol. Avancez. Après avoir vu le soldat mourant, avancez et une scène cinématique vous fera découvrir l'auteur de ce carnage : le Ninja. Avancez puis empruntez la porte.

BOSS 3 : LE NINJA

Après la scène cinématique, vous allez devoir affronter **le Ninja (23)**. Contre lui, il va vous falloir combattre à mains nues, car il vous renverrait par réflexion toutes les armes que vous pourriez utiliser. Assénez-lui une série de coups de poing **(24)** puis écartez-vous-en, lorsque vous aurez exécuté deux fois cet assaut, il se débarrassera de son sabre. Utilisez toujours la même technique, tout en évitant ses attaques au coup de pied. Lorsque sa jauge sera à la moitié, il deviendra translucide. Là encore, même principe, frappez-le et écartez-vous, il vous faut juste le trouver dans la pièce. Après quelques coups, il va perdre son pouvoir et va marcher simplement vers vous pour vous frapper. Attendez qu'il soit près de vous et écartez-vous au dernier moment. Il va tenter de vous frapper, cognez-le juste après. Répétez cette technique jusqu'à ce qu'il soit en train de s'autodétruire par explosion. Ce n'est pas fini, il faut encore que vous le frappiez trois fois. Vous remarquerez qu'il se produit alternativement de grosses et de petites explosions **(25)**. Attendez toujours une petite explosion avant de le frapper.

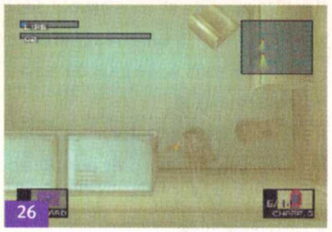
23

24


25

Sous-sol B2

Après votre victoire contre le Ninja, vos capacités vont augmenter et le personnage **Otacon** vous remettra **la carte Pan 4**. Ressortez de la pièce, retournez dans le couloir au sol anciennement électrifié puis ouvrez la porte qui vous était inaccessible et récupérez **les grenades étourdissantes**. Ensuite, allez ouvrir les quatre portes qui se trouvent dans la pièce aux bureaux où vous aviez dirigé le missile nikita. Récupérez **des munitions** et surtout **les lunettes nocturnes (26)**. Notez qu'il reste encore une porte que vous ne pouvez ouvrir pour l'instant. Retournez à présent à l'ascenseur et **sélectionnez l'étage B1**.


26

Sous-sol B1

• Votre objectif

"RETROUVER **MERYL** ET PRENDRE LA PORTE QUI MÈNE AU BUREAU DE **PSYCHO MANTIS**".

En sortant de l'ascenseur, prenez la porte du bas. Dans cette grande salle, récupérez les armements dans les petites pièces. À présent, sachez qu'un des soldats de cette salle est en fait **Meryl** déguisée. Pour la démasquer, il suffit de vous laisser voir par le soldat sur votre gauche : s'il détale en courant, c'est elle. Suivez-la rapidement dans les toilettes pour femmes (la porte de droite qui était fermée). Attention : mettez moins de cinq secondes pour la rejoindre, si vous souhaitez la voir en petite tenue **(27)**... Après la scène cinématique, sortez et retour-

27

nez dans la grande salle car à présent, **Meryl** vous ayant donné **la carte Pan 5**, vous pouvez ouvrir la porte en bas à gauche. **Meryl** vous a également donné **la clé Pal**, qui vous servira plus tard. Récupérez **le diazepam** et **des munitions**. Rejoignez **Meryl** et suivez le couloir qui va vers le nord puis ouvrez la porte du fond. Dans le nouveau couloir, approchez-vous de la porte du bout et **Meryl** aura un malaise.

Note : après la scène cinématique, si vous utilisez la touche Vue subjective pour regarder, vous verrez par le biais des yeux de **Meryl** (étrange, non ?). À présent, ouvrez la porte, pénétrez dans la salle et vous comprendrez...

BOSS 4 : PSYCHO MANTIS

Au départ, **Meryl** pointe son arme sur vous, il vous faut donc la neutraliser. Deux méthodes existent : vous pouvez la frapper mais cela serait indigne d'un gentleman (elle est possédée mais c'est votre équipière, tout de même !), je vous conseille donc d'utiliser **une grenade phosphorescente**, elle va s'évanouir et vous laisser seul face à **Psycho Mantis (28)**. Après la scène cinématique, l'écran va devenir noir quelques secondes (ne vous inquiétez pas). Sachez à présent que vous allez devoir battre ce boss à mains nues (et par la même occasion en baver !), car les bombes exploseront trop vite et vos tirs n'auront aucune chance de l'atteindre. **Psycho Mantis** va vous attaquer avec cinq techniques successives et différentes, alors voici comment faire.

Note : Ce combat étant très difficile, il existe une astuce qui vous permettra de le vaincre facilement. Pour cela, utilisez les touches du clavier pour l'affronter afin que celui-ci ne puisse pas lire dans vos pensées !

• Premier type

Il est translucide et vous envoie des boules d'énergie. Pour le trouver dans la pièce, utilisez **les lunettes thermiques** pour le situer en permanence dans la pièce. Il ne vous reste plus qu'à aller le frapper très vite en évitant la boule.

• Deuxième type

Il soulève **trois fauteuils** et les fait tournoyer. Rampez au sol afin de les éviter et tenez-vous le plus près possible de lui (29). Dès qu'il les a projetés, levez-vous et frappez-le.

• Troisième type

28

Il soulève **des vases** afin de vous les projeter. Rampez au sol afin de les éviter tout en vous approchant le plus près possible de lui. Dès que les vases sont projetés, levez-vous et frappez-le.

29

• Quatrième type

Il décroche du mur **trois trophées** et les positionne devant lui afin de vous les projeter. Rampez encore au sol afin de les éviter tout en vous rapprochant le plus près possible de lui. Dès qu'il les a projetés, levez-vous et frappez-le.

30

• Cinquième type

Les livres et **les tableaux** du mur du haut vont être projetés. Placez-vous dans le coin en haut à gauche, devant la statue où vous serez en sécurité et lorsque Psycho vient près de vous, frappez-le.

Lorsque sa barre d'énergie sera à la moitié **(30)**, il va envoyer **Meryl** vous attaquer. Utilisez **une grenade phosphorescente** pour la neutraliser. Ensuite, il va lui ordonner de se suicider. Là encore, utilisez **une grenade phosphorescente**. **Psycho Mantis** va ensuite utiliser plusieurs fois son attaque de type 1 et pour finir, il mélangera ses autres types d'attaques. Vous connaissez la technique...

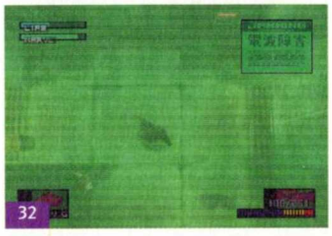
LA GROTTE

• VOTRE OBJECTIF

"TROUVER LA PORTE MENANT AU PASSAGE SOUTERRAIN OÙ SE TROUVE **MERYL**".

31

Lorsque vous aurez vaincu **Psycho Mantis**, ce dernier vous ouvrira un passage en déplaçant une bibliothèque. Prenez-le. Après avoir récupéré les items, ouvrez la porte du fond. **Meryl**, qui vous a suivi, va vous laisser seul. Dirigez-vous vers la droite, mais ne prenez pas le chemin enneigé qui va vers le haut pour l'instant.


32

Cet endroit étant quelque peu dans la pénombre, vous pouvez utiliser **les lunettes nocturnes** si vous vous sentez plus à l'aise. Au bout du chemin, vous trouverez des munitions dans le cul-de-sac du bas et dans celui du haut, après avoir récupéré **la ration**, collez-vous contre le mur du haut et par une fissure, vous apercevrez **Meryl (31)**. À présent, faites demi-tour, empruntez le chemin enneigé et rampez pour passer sous le rocher. Dans l'esplanade aux loups, prenez l'unique chemin qui est en haut à droite. Éliminez les loups à l'aide du **Famas**. Lorsque vous marchez dans l'eau, à cette intersection, allez vers la droite et descendez. À cet endroit, sur le mur du bas, rampez afin d'emprunter un passage qui vous mène dans une salle où vous pouvez récupérer du **diazepam, une ration et des munitions**. À présent, lorsque vous rampez pour repasser dessous, de l'autre côté juste sur votre droite, il y a un passage sous le rocher (62), rampez de nouveau et vous retrouverez **Meryl**. Utilisez votre carte pour ouvrir la porte du haut **(32)**. Après la scène cinématique, suivez les pas de **Meryl** pour ne pas sauter sur une mine. Dans la scène cinématique suivante, vous assisterez impuissant aux tirs d'un **Sniper** que va essuyer **Meryl**... Après un appel de **Campbell**, essayez d'approcher **Meryl**. Le **Sniper** va vous allumer inexorablement.

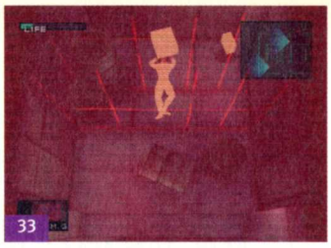
*Note : en essayant d'avancer jusqu'à ce qu'en retombant, vous récupériez **une mine claymore**, **Campbell** vous appellera de nouveau afin de vous ordonner d'aller récupérer **le PSG1** (fusil à lunette longue portée) dans le hangar à tanks. Vous l'avez compris, il vous faut retourner dans la fameuse grande salle où vous n'avez pas eu accès à la dernière porte d'une petite pièce. Ce n'est pas du gâteau, mais c'est à ce prix que vous pourrez passer et sauver **Meryl**...*

RETOUR AU HANGAR À TANKS

• VOTRE OBJECTIF

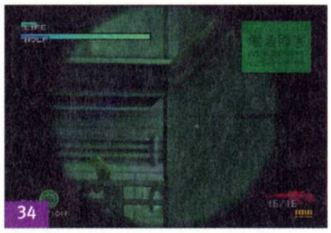
"RETOURNER DANS UNE SALLE DU HANGAR À TANKS POUR RÉCUPÉRER LE FUSIL À LUNETTE PSG1".

Faites donc marche arrière, prenez l'ascenseur, rendez-vous à **l'étage 1**, traversez l'endroit en évitant de vous faire repérer, traversez l'aire où vous aviez



affronté le tank, mais attention, des caméras ont fait leur apparition ainsi qu'une myriade de mines (équipez-vous du **détecteur de mines**). Prenez l'ascenseur et rendez-vous à **l'étage B2**. Entrez dans la petite pièce en haut à gauche à l'aide de **la carte Pan 5**, et une fois dedans, équipez-vous **des lunettes thermiques** afin d'éviter les faisceaux d'alarme en rampant. Après avoir récupéré **l'arme PSG1** et **ses munitions (33)**, vous recevrez un appel de **Campbell**. Il ne vous reste plus qu'à retourner jusqu'à la grotte, à l'endroit où vous avez laissé Meryl.
Vous remarquerez qu'elle a disparu, en revanche **le Sniper** est toujours là.

BOSS 5 : SNIPER WOLF



Vous serez alors confronté à **Sniper Wolf**. Utilisez **l'arme PSG1** en vous plaçant dans la direction d'où elle tire. Soyez vif, car il va falloir que vous la repériez très vite et lui tiriez dessus avant qu'elle ne tire **(34)**. Ne gâchez pas trop de munitions car vous n'aurez que celles que vous possédez, plus les deux caisses qui se trouvent de chaque côté de la petite esplanade. Afin de stopper les trépidations de votre arme, vous pouvez utiliser **le diazepam**, c'est un médicament qui va vous calmer et ainsi stabiliser votre visée. Après quelques coups bien placés, **Sniper Wolf** vous laissera le champ libre.

IMPORTANT

Sachez que le jeu possède deux fins différentes, et qu'elles sont déterminées par un choix que vous allez devoir faire après une longue scène cinématique, démarrant lorsque vous vous approcherez de la porte qui se trouve au bout à droite de ce lieu. Donc, juste après avoir vaincu le boss **Sniper Wolf**, lorsque vous vous serez fait capturer, vous allez vous retrouver dans la chambre de torture **(35)**. Lors de la torture, deux possibilités vous sont proposées lors de la scène : soit vous résistez (la touche Action), soit vous abdiquez (touche Select). En clair, si vous résistez, **Meryl** sera sauve à la fin du jeu, et si vous refusez de tenir le coup, ce sera **Otacon** (seul un des deux protagonistes pourra être sauvé)... Quel que soit votre choix, la suite du jeu sera identique, en revanche les scènes cinématiques finales différeront.

LES GEÔLES

• VOTRE OBJECTIF

"VOUS ÉVADER DE VOTRE CELLULE (LOGIQUE, NON ?)".

Après avoir vaincu le boss **Sniper Wolf**, montez, récupérez **les munitions** et approchez-vous de la porte en haut à droite. L'alarme va sonner et vous serez fait prisonnier. Après la scène cinématique, **Revolver Ocelot** va vous torturer. Si vous voulez résister, appuyez énergiquement et sans relâche **la touche Action** afin de maintenir le plus haut possible votre barre d'énergie, le temps que s'écoule la barre bleue. Vous allez devoir résister à trois séances de torture successives. Ensuite, vous allez vous retrouver prisonnier dans une cellule avec un homme en très mauvaise posture. Après un appel de **Campbell**, vous allez remarquer que vous ne possédez plus rien (ni arme, ni objet). Après un certain laps de temps, le garde s'approchera de la porte et vous serez bon pour une nouvelle séance de torture !

*Note : si vous avez choisi d'abréger vos souffrances et donc d'appuyer sur **la touche Select**, vous vous retrouverez automatiquement dans la cellule. Mais en agissant ainsi, vous condamnez **Meryl**...*

De nouveau dans votre cellule, après l'appel de **Campbell**, utilisez votre **touche Vue subjective** pour regarder et vous remarquerez que le garde va être victime d'un mal de ventre épouvantable et va courir se soulager aux toilettes. Quelques instants après, **Otacon** va venir à la porte de votre cellule, approchez-vous afin de lui parler **(36)**. Après la scène cinématique, vous remarquerez qu'**Otacon** vous a remis du **ketchup**, **un foulard**, **la carte Pan 6** et **une ration**. À présent, vous allez devoir vous décider et faire vite. Vous avez deux possibilités pour vous échapper de votre geôle.

• **Première méthode :** sélectionnez **le ketchup** et utilisez-le à l'aide de la touche Action, mais faites-le avant que le garde n'arrive. Il vous croira mort et ouvrira la porte de la cellule.

• **Deuxième méthode :** cachez-vous sous le lit, ainsi le garde vous croyant enfui va entrer dans la cellule et vous n'aurez plus qu'à l'abattre. De manière plus fun, vous pouvez, au lieu de l'exterminer, vous enfuir en sortant de la cellule et suivre le chemin jusqu'à la porte qui est à gauche, que vous pouvez ouvrir avec votre carte. Entrez et vous verrez que le garde, au moment de vous tirer dessus, aura de nouveau des douleurs et qu'il retournera aux toilettes ! À présent, récupérez **le gros carton** à droite de l'appareil de torture, ce sont tous vos effets personnels **(37)**. Attention : regardez dans votre inventaire d'objets, et vous remarquerez que l'on vous a peut-être mis **une bombe à retardement**, qui lorsque le temps inscrit dessus sera écoulé, explosera et vous avec ! Mais vous ne pouvez pas vous en débarrasser pour le moment. Le moment venu, à environ une minute de l'explosion, vous recevrez un appel mystérieux. Dès lors, débarrassez-vous-en (sélectionnez-la et sans relâcher la touche, appuyez sur la touche Action) et éloignez-vous. Maintenant, avec votre carte, prenez la porte de droite, juste à côté de la caméra.

SUITE DES OPÉRATIONS

• VOTRE OBJECTIF

"RETOURNER DANS L'ENTREPÔT".

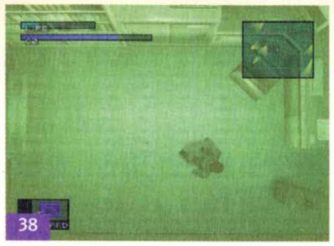
En fait, vous êtes dans un endroit familier : le hangar à tanks. En prenant garde aux caméras, prenez l'ascenseur et rendez-vous à **l'étage B2**. Récupérez le maximum de munitions dans la grande salle, puis reprenez l'ascenseur et rendez-vous à **l'étage 1**. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre de nouveau l'entrepôt.

RETOUR À L'ENTREPÔT

• VOTRE OBJECTIF

"REJOINDRE LA GROTTE ET EMPRUNTER LA PORTE QUI MÈNE À LA TOUR DE COMMUNICATION A".

Vous allez à présent ouvrir deux portes que vous ne pouviez ouvrir sans **la carte Pan 6**. Allez à l'ascenseur et rendez-vous à **l'étage B2**. C'est à ce niveau que le sol était électrifié. Descendez le couloir, tournez à gauche, montez et enfin, ouvrez la première porte à droite et récupérez **l'armure corporelle (38)**.


38

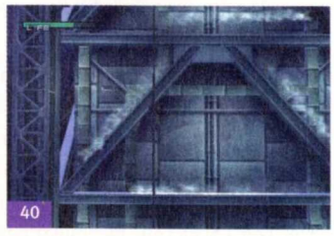
Reprenez l'ascenseur et rendez-vous à **l'étage B1**. Dans la grande pièce du bas, allez ouvrir la porte au milieu du côté droit et récupérez **le médicament** qui vous soignera dans l'hypothèse où vous auriez attrapé un rhume dans les geôles (vous évitant ainsi d'éternuer). À présent, rendez-vous à l'endroit où **Meryl** avait été abattue par **Sniper Wolf** et approchez-vous des taches de sang. Après la scène cinématique, avancez jusqu'à la porte sur la droite où l'on vous avait fait prisonnier, et ouvrez-la à l'aide de **la carte Pan 6**.

LA TOUR DE COMMUNICATION A

• VOTRE OBJECTIF

"ATTEINDRE LE TOIT DE LA TOUR A PUIS PÉNÉTRER DANS LA TOUR B".

39


40

Avancez et suivez le couloir jusqu'à la deuxième porte puis ouvrez-la. Dans cette petite pièce, l'alarme va se déclencher et des soldats vont arriver. Veillez à récupérer **la corde** (caisse de gauche), elle va vous être indispensable **(39)**. Prenez ensuite la porte du bas, puis dans la nouvelle salle, récupérez très vite les munitions, empruntez les escaliers et grimpez sans vous arrêter, sauf pour abattre les soldats qui vous gênent. Ce lieu est l'un des rares endroits du jeu où vous serez obligé d'éliminer des soldats. En montant, vous croiserez une porte que vous pouvez ouvrir, mais **Otacon** vous préviendra que vous ne devez pas le faire. Alors, continuez à monter sans vous arrêter jusqu'en haut. Lorsque vous y êtes arrivé, suivez la passerelle jusqu'à l'échelle, récupérez **une ration** qui est à côté puis montez. Allez ensuite ouvrir la porte de droite et vous voilà sur le toit. Une scène cinématique vous montrera qu'il y a une porte sur une autre tour de communication. À présent, prenez les escaliers qui sont au nord, et une nouvelle scène cinématique vous montrera la destruction de la parabole du satellite. Ensuite, face au gouffre sur votre droite où est inscrit **Emergency**, équipez-vous de **la corde** et utilisez-la. Après l'appel de **Campbell**, vous allez pouvoir poursuivre votre chemin vers le bas à l'aide de la corde. Appuyez sur **la touche Ramper** pour descendre et sur **la touche Action** pour remonter, cela afin d'éviter les jets de vapeur et les tirs de l'hélicoptère **(40)**. Dès que vous avez atteint la passerelle du bas, ne traversez surtout pas le pont. Récupérez **une ration** et **les explosifs C4**. Ensuite, placez-vous face au pont et équipez-vous avec **les lunettes grossissantes**. Utilisez le zoom et vous apercevrez trois soldats de l'autre côté. Pour les éliminer sans problème, mettez-vous à l'abri sur la gauche puis équipez-vous du **lance-roquettes nikita**. Plusieurs tirs seront nécessaires. À présent, équipez-vous de **la carte Pan 6** et traversez la passerelle. L'hélicoptère va surgir et vous tirer dessus copieusement, suivez le parcours tout en évitant ses tirs puis passez la porte.

LA TOUR DE COMMUNICATION B

• VOTRE OBJECTIF

"ATTEINDRE LE TOIT DE LA TOUR".

41

Dans la petite pièce, récupérez **le lance-missiles Stinger** et **ses munitions**, puis prenez la porte du bas. Là, dirigez-vous vers le bas puis à droite et essayez de faire fonctionner l'ascenseur. Il ne marche pas. Contournez-le par la passerelle puis suivez les escaliers qui descendent jusqu'à ce que vous arriviez à l'endroit où les marches sont détruites. Allez au bord puis remontez à présent jusqu'à l'ascenseur. Après une autre scène cinématique, vous rencontrez **Otacon**. À présent, allez à droite de l'ascenseur (**une ration** est cachée derrière les caisses) et vous pourrez prendre les escaliers montants. Faites attention lorsque vous montez, car il y a des caméras. Alors regardez puis utilisez **les grenades à paillettes** pour les neutraliser **(41)**. Une fois sur la passerelle du haut, récupérez tous les items puis grimpez à l'échelle.

BOSS 6 : L'HÉLICOPTÈRE

42

43

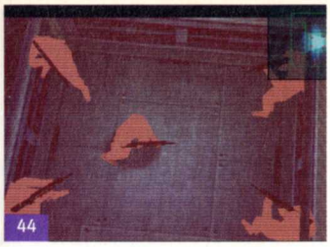
Vous affronterez alors **un hélicoptère**. Contrairement aux apparences, ce boss impressionnant n'est pas très difficile à vaincre. Lorsque vous êtes sur le toit, sachez déjà que vous pouvez récupérer **une ration** et **des munitions** pour le lance-missiles stinger. C'est d'ailleurs de cette arme que vous devez vous équiper pour le détruire. Primordial, utilisez le gros container au milieu du toit afin d'être protégé des tirs de l'hélicoptère, placez-vous par rapport à la position de ce dernier et vous serez toujours à l'abri **(42)**. Ensuite, surveillez la position de l'hélico à l'aide du radar et lorsqu'il est à portée de tir, visez-le et dès que le ciblage est en position rouge, tirez puis retournez vous mettre à l'abri. Ne tirez pas si un élément du toit s'interpose entre vous et l'hélico, vous ne l'atteindriez pas. À un certain moment, bien que l'hélico soit à votre portée, vous ne pourrez pas le cibler. Cela signifie qu'il va vous envoyer un missile, donc allez vous mettre à l'abri. Il renouvellera cette attaque lorsque sa jauge de vie sera vide **(43)**, alors soyez prêt.

SUITE DES OPÉRATIONS

• VOTRE OBJECTIF

"REJOINDRE LA PORTE QUI MÈNE DANS LE CHAMP DE NEIGE".

Après la destruction de l'hélicoptère, vous recevrez un appel **d'Otacon** vous prévenant que l'ascen-


44

seur est réparé. Rejoignez-le tout en neutralisant de nouveau les caméras avec **les grenades à paillettes**. Appelez l'ascenseur et entrez. Il règne malgré tout une ambiance anormale. Sélectionnez **l'étage 1**. Durant la descente, vous recevrez un appel **d'Otacon** vous prévenant qu'il y a des soldats dans la cabine. Ces derniers utilisant le camouflage translucide, vous ne pouviez pas les voir. À présent, équipez-vous **des lunettes thermiques** et du **Famas** ou **des explosifs C4** et éliminez-les **(44)**. En sortant de l'ascenseur, récupérez toutes **les munitions** sur la passerelle qui l'entoure. Ensuite, empruntez la porte en bas à droite. Dans cette petite pièce, passez la porte de gauche et, tout en prenant garde aux caméras, suivez le couloir puis franchissez la porte du fond.

Le champ de neige

De nouveau, dans la neige, avancez vers le nord. Vous allez vite vous apercevoir que **Sniper Wolf** est de retour. Après l'appel **d'Otacon**, un nouvel affrontement va avoir lieu...

BOSS 7 : LE RETOUR DU SNIPER WOLF

45

46

Après avoir essuyé les premiers tirs de **Sniper Wolf**, partez vers l'est récupérer une ration et des munitions. Ensuite, restez à terre derrière l'esplanade et, tout en étant en direction du nord, équipez-vous de **l'arme PSG1**. Vous aurez donc en point de mire les palissades du fond et la série d'arbres qui se trouve devant. **Sniper Wolf** va en fait se mouvoir entre ces arbres et se cacher derrière ceux-ci en alternance **(45)**. Une fois que vous l'aurez repérée, ne la lâchez plus d'une semelle et tirez-lui dessus lorsqu'elle est à découvert **(46)**. Pensez à utiliser du **diazepam** en cas de tremblote !

Le champ de neige

• Votre objectif

"REJOINDRE LES ESCALIERS QUI ACHÈVENT LE PREMIER CD DU JEU".

Après votre victoire sur **Sniper Wolf** et la scène cinématique qui s'ensuit, vous êtes toujours sur l'esplanade. Avant de prendre la porte située complètement au nord-ouest et qui est en réalité la sortie **(47)**, ouvrez les autres portes de l'esplanade afin de récupérer toutes **les munitions** possibles. Attention : évitez la salle du nord-est car elle est truffée de mines et pensez à utiliser **des grenades à paillettes** pour les salles munies de caméras. Notez également qu'il y a une porte au nord que vous ne pouvez pas ouvrir pour l'instant car il vous faut **la carte Pan 7**. Prenez ensuite la sortie, neutralisez les caméras avec **une grenade à paillettes** puis descendez les escaliers et vous serez arrivé à la fin du premier disque...

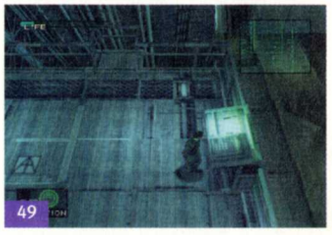
47

La base centrale Étage 1

• Votre objectif

"TROUVER LE MONTE-CHARGE QUI VA VOUS DESCENDRE À LA BASE SOUTERRAINE".

48


49

Descendez les escaliers et prenez la porte du bas. Ne cherchez pas à utiliser l'ascenseur, il ne peut se déclencher que par le bas. Allez donc sur la passerelle en haut à gauche et récupérez **les grenades étourdissantes**. À présent, exterminez l'ennemi, prenez la passerelle en bas à gauche et au bout, collez-vous contre le mur de gauche et déplacez-vous latéralement. En fait, les balustrades ne vont pas jusqu'au mur et en vous collant à ce dernier, vous pouvez avancer sur la petite corniche allant vers le bas et récupérer **des munitions**. Ensuite, procédez de la même manière sur la petite corniche du haut **(48)**. Avancez tout en restant parfaitement collé au mur afin de ne pas tomber et évitez, en vous baissant, le contrepoids qui oscille. Une fois de l'autre côté, suivez la passerelle et descendez les escaliers. Une fois en bas, (si vous allez vers la gauche et redescendez des escaliers, vous pouvez récupérer **une ration**) allez vers la droite. Suivez la passerelle qui va vers le sud, récupérez **des explosifs C4** puis revenez et descendez l'escalier sur la droite (sous cet escalier, il est possible de récupérer **une ration** qui est sur la gauche au ras de la lave). Sur l'esplanade du bas, ne prenez pas tout de suite la porte du haut mais celle qui est au sud. Dans cette salle où jaillissent des jets de vapeur, vous pouvez récupérer **des munitions** et, en rampant sous les tuyaux en bas du côté gauche, vous pouvez atteindre une petite esplanade avec **des munitions**. Ressortez de cette salle (vous devrez d'ailleurs y revenir ultérieurement...). À présent, prenez la grande porte qui est au nord. Dans cet endroit, récupérez **les munitions** et attendez que le monte-charge arrive. Montez dessus, puis placez-vous devant la table de contrôle **(49)** et activez-la (appuyez sur la touche Action). Durant le trajet, vous allez devoir éliminer **trois soldats**. Étant donné qu'ils sont plutôt résistants, je vous conseille de les combattre à mains nues et de les balancer ainsi hors de la plate-forme, par-dessus les balustrades. À l'arrêt du monte-charge, vous serez à **l'étage B1** de la base centrale.

Sous-sol B1

En sortant du monte-charge, allez vers le haut et jetez vers la droite **une grenade à paillettes** afin de passer sans encombre la caméra. Allez vers la droite tout en vous équipant des **lunettes thermiques** pour éviter les mines, récupérez **les munitions** en haut à droite, rendez-vous sur le nouveau monte-charge puis placez-vous devant la table de contrôle et activez-la. Au terme de votre descente, vous arriverez à l'étage B2 de la base centrale.

Sous-sol B2

En sortant du monte-charge, récupérez **la ration** et **les munitions** derrière les grosses caisses puis prenez la porte qui est au nord.

BOSS 8 : VULCAN RAVEN

Vous serez alors confronté à **Vulcan Raven (50)**. Contre lui, l'arme la plus efficace est incontestablement **le lance-roquettes Nikita**. Placez-vous toujours hors de sa portée, en embuscade pas trop loin de lui, puis déclenchez votre roquette et guidez-la entre les containers afin qu'elle atteigne **Vulcan Raven**. Vous atteindrez votre cible avec plus de succès si votre roquette lui arrive dans le dos ou sur le côté **(51)**. En effet, s'il la voit arriver, il ne va pas se gêner pour la détruire. Faites toujours attention à ce que votre jauge de vie soit bien remplie, car il se peut que durant un certain laps de temps, **vos rations** soient gelées, donc inutilisables. Il existe une autre méthode pour vous débarrasser de **Vulcan Raven**, elle consiste à placer **des mines claymore** sur son passage. Attention toutefois à ne pas être la victime de vos propres pièges. Pour cela, après avoir posé les mines, activez **le détecteur de mines** afin de les repérer. Surtout n'hésitez pas à prendre **la ration** et **les munitions** aux alentours !

50

51

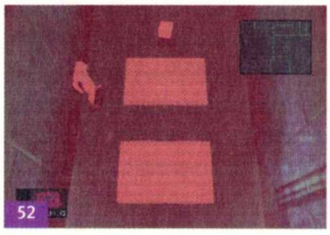
LE CHAMP DE NEIGE

L'action qui va suivre est facultative. À présent que vous êtes en possession de **la carte Pan 7**, vous pouvez retourner à l'extérieur de la base, là où vous avez vaincu **Sniper Wolf**, afin d'accéder à la porte que vous n'aviez pu ouvrir auparavant. Mais sachez que cette salle ne contient rien d'indispensable, juste **des missiles stinger** (qui vous seront utiles à la fin contre **le Metal Gear Rex**).

SOUS-SOL B2

• VOTRE OBJECTIF

"PÉNÉTRER DANS LA BASE SOUTERRAINE".


52

Vulcan Raven vaincu, prenez la porte du haut en sélectionnant la carte Pan 7. Équipez-vous **des lunettes thermiques** afin de repérer les deux trappes sur le sol **(52)** et récupérez la ration. Il y a dans cet endroit une myriade de caméras. Utilisez **les grenades à paillettes** pour traverser la passerelle puis prenez la porte qui est sur la gauche. L'escalier sur la droite vous mène à une plate-forme avec **des missiles stinger**. Il ne vous reste plus qu'à avancer jusqu'au bout du couloir.

LA BASE SOUTERRAINE

• VOTRE OBJECTIF

"RÉCUPÉRER LA CLÉ PAL".

Avancez sur la passerelle. À l'intersection, prenez à gauche, récupérez **les grenades à paillettes** dans l'angle et poursuivez vers le haut, puis neutralisez la caméra et descendez les escaliers afin de récupérer **une ration**. Sachez qu'en vous équipant **des lunettes thermiques**, vous pourrez voir s'il y a **des munitions** à récupérer dans l'eau. En revanche, n'y allez que si nécessaire, car le contact avec l'eau vous fait perdre de l'énergie. Revenez à présent à l'intersection du départ et allez vers la droite (l'escalier qui descend vous mène à **des munitions**). Suivez la passerelle et au fond, prenez l'échelle qui monte **(53)**. Une fois en haut, allez vers la gauche jusqu'à la nouvelle échelle et prenez-la. Avant d'y monter, allez récupérer **les munitions** qui sont sur la passerelle. À présent que vous êtes au sommet du **Metal Gear Rex**, collectez **les munitions** et après l'appel **d'Otacon** et de **Campbell**, allez prendre l'échelle qui descend sur la gauche. Suivez la passerelle en abattant votre ennemi et récupérez **les munitions**. Dès que vous voyez les escaliers, prenez-les. Après la scène cinématique, vous aurez compris qu'il vous faut retrouver **la clé Pal** qui est tombée. Alors que l'alarme s'est déclenchée, que la porte de la salle de contrôle est verrouillée et que les soldats arrivent, foncez jusqu'à l'échelle qui vous fait monter au sommet du **Metal Gear Rex**. Une fois dessus, vous êtes en sécurité. À présent, redescendez tout en bas et fouillez méticuleusement l'eau afin de trouver **la clé Pal (54)**, qui est placée de manière aléatoire. Attention : si, au cours de votre aventure, vous n'avez été repéré que par dix ennemis au maximum, lors de la chute de **la clé Pal** dans l'eau, cette dernière sera aussitôt avalée par une souris. Éliminez le rongeur avec l'arme de votre choix pour la récupérer. Si vous ramassez **une bombe à retardement** dans l'eau, débarrassez-vous-en au plus vite (sélectionnez-la et sans relâcher la touche, appuyez sur la touche Action). Maintenant, vous pouvez retourner tout en haut dans la salle de contrôle.

53

54

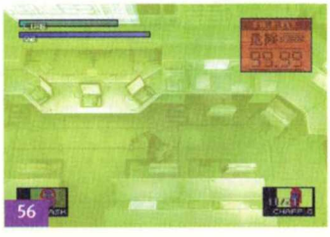
LA SALLE DE CONTRÔLE

• VOTRE OBJECTIF

"MODIFIER LA COULEUR DE LA CLÉ PAL AFIN DE L'INSÉRER DANS LES TROIS ORDINATEURS".

À présent que vous êtes dans la salle de contrôle, neutralisez les caméras et sélectionnez **la clé Pal**. Celle-ci étant jaune, allez l'insérer dans l'ordinateur qui est à gauche et dont le même symbole jaune est affiché à l'écran **(55)**. Lorsque le plot métallique qui se trouve derrière se sera abaissé, l'ordinateur vous restituera **la clé Pal**. Il faut maintenant que vous insériez **une clé Pal bleue** et **une rouge** afin que les deux autres pièces métalliques s'abaissent. En fait, c'est la même clé Pal qui sert pour les trois ordinateurs, il faut simplement que sa couleur change. Pour la faire changer, il faut que la clé Pal se trouve durant quelques minutes dans une salle de température spécifique. En clair, pour qu'elle devienne bleue, il faut une salle froide et pour qu'elle devienne rouge, une salle chaude. La marche à suivre est donc la suivante : rendez-vous dans la salle où vous avez affronté **Vulcan Raven**, restez-y deux minutes environ et la "Clé Pal" deviendra bleue. Ensuite, revenez la placer dans l'ordinateur correspondant. Enfin, toujours avec la clé Pal, retournez au début de la base centrale, dans la salle où des jets de vapeur sortaient des murs. Restez là deux minutes environ et la

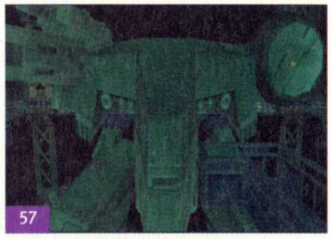
55


56

clé Pal deviendra rouge. Il ne vous reste plus qu'à revenir l'insérer dans l'ordinateur correspondant. Une fois les trois plots de métal descendus, vous allez vous retrouver enfermé dans la salle de contrôle où va se répandre du gaz toxique. Équipez-vous du **masque à gaz (56)** et contactez **Otacon** par radio, puis attendez qu'il vous contacte de nouveau. Il aura débloqué la porte. Sortez et vous pourrez apercevoir **Liquid Snake** s'enfuyant vers la droite. Suivez-le, et vous assisterez à une scène cinématique.

BOSS 9 : METAL GEAR REX

Là, vous allez vraiment affronter un mastodonte : **Le Metal Gear Rex (57)** ! Équipez-vous du **lance-missiles Stinger**. Tout d'abord, avancez de trois pas puis visez la coupole ronde au sommet de son épaule gauche et tirez **(58)**. Il n'est pas important que votre cible devienne rouge pour l'endommager. Dès qu'un tir le touchera, tirez à nouveau un missile. Réitérez l'opération en restant sur place afin de ne perdre qu'une seule ration ! Lorsque vous l'aurez vaincu, après une longue scène cinématique, vous devrez de nouveau l'affronter (coriace, le bougre !). Maintenant, courez entre les jambes de ce Titan de fer et restez toujours derrière ses jambes. À un moment donné, il s'arrêtera, profitez-en pour viser la gueule du monstre de métal **(59)**. Ensuite, courez et renouvelez l'opération afin d'en venir à bout et cela sans utiliser de ration !


57

58

59

BOSS 10 : LIQUID SNAKE

Vous allez vous retrouver au sommet du Metal Gear Rex, où vous devrez affronter **Liquid Snake** à mains nues **(60)**. Durant ce combat, vous n'aurez pas réellement de problème de vitalité, en revanche le temps sera limité, vous aurez moins de trois minutes pour le vaincre avant que la bombe n'explose. Esquivez ses attaques et décochez-lui une série de coups. Pour réussir à lui placer une série de coups enchaînés, veillez à bien être sur la même ligne que lui. Durant le combat, prenez garde de ne pas trop vous approcher du bord. En fait, vous ne tomberez pas mais en remontant (appuyez sur la touche Action), vous allez perdre un temps précieux. Vers la fin du combat, lorsque **Liquid Snake** n'aura presque plus d'énergie, il vous chargera. Esquivez et juste après, il s'immobilisera et deviendra vulnérable. Après l'avoir estourbi **(61)**, il chutera de la tête du Metal Gear Rex en criant "Snaaaaaaake..."

60

61

PREMIÈRE SCÈNE DE FIN

Voici donc la première scène de fin qui dépend de votre choix lors de la scène de torture. Si vous avez choisi de résister à la torture, vous allez vous retrouver en compagnie de **Meryl (62)**, qui va se réveiller, vous parler et passer ses bras autour de votre cou (un peu de romantisme, cela ne fait jamais de mal, surtout après tout ce que vous venez de vivre !). En revanche, si vous avez choisi d'abdiquer lors de la scène de torture, **Meryl** sera là, mais malheureusement, elle sera morte... C'est **Otacon** qui se joindra à vous afin de vous prêter main-forte dans votre évasion de la base ennemie.

62

L'ÉVASION

• VOTRE OBJECTIF

"VOUS ÉCHAPPER DE LA BASE À BORD D'UNE JEEP".

Quelle que soit la première scène de fin, l'action sera la même, à cette nuance près que vous serez accompagné soit de **Meryl** soit **d'Otacon**. Lorsque vous aurez passé la porte, récupérez **une ration** sur la droite, puis allez vers la gauche, il y a également **une ration** à côté des escaliers, et enfin prenez la porte. Dans cette salle, l'alarme va se déclencher et des soldats vont vous attaquer. **Meryl** (ou **Otacon**) sera au volant d'une Jeep. Dès que celle-ci démarre, montez à son bord côté passager **(63)**. À présent, vous roulez sur une voie souterraine. Les munitions de la mitrailleuse sont illimitées, ce n'est donc pas la peine de tirer à l'économie ! Lorsque vous arrivez au premier barrage, tirez sur les soldats et les barils de tous côtés ; après explosion, vous pourrez passer. Au deuxième barrage, procédez de la même manière. Ensuite, vous allez devoir vous mesurer une nouvelle fois à **Liquid Snake** (décidément, il s'accroche à la vie !). Cet affrontement est des plus basiques, gardez-le toujours en ligne de mire et tirez-lui dessus sans cesse **(64)**. Pour le vaincre, il vous suffit de rester en vie jusqu'au bout du tunnel...

63

64

SCÈNE DE FIN

Même principe que pour la première, elle va se dérouler avec le personnage (**Meryl** ou **Otacon**) lié à votre choix lors de la séance de torture. Voilà, il ne vous reste plus qu'à refaire le jeu pour obtenir certains objets (voir rubrique des secrets) et prouver ainsi aux yeux du monde que vous n'êtes pas un baroudeur d'opérette, mais bien un fier à bras velu du bulbe et du thorax !

COMMAND AND CONQUER
ALERTE ROUGE 2

Éditeur : Electronic Arts

Développeur : Weswood

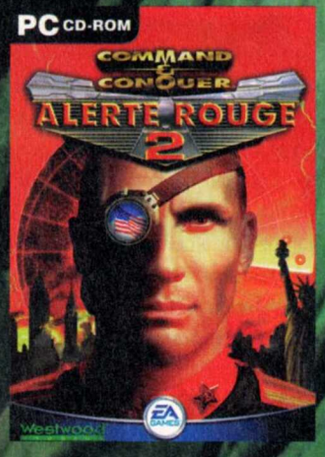
Texte : Français

Voix : Françaises

Sortie : Novembre 2000

Config. mini : Pentium II 400 128 Mo

PC CD-ROM



Alerte Rouge 2 vous plonge dans la guerre entre Américains et Soviets. 80 unités et structures seront à votre disposition : busars, dirigeable kirov, chars à prisme, chars apocalypse, soldats psy... Rapidité, efficacité et discrétion seront de mise afin de terrasser la partie adverse. L'interface est identique au premier opus et vous aurez droit à des briefings, lors de vos missions, en scène cinématique !

Trois modes de difficulté vous seront offerts ainsi que des parties multi-joueurs et escarmouche.

Daniel.Dmohamedaly@loisir.net

SAUVEGARDE

Vous retrouverez sur notre site www.loisir.net les sauvegardes correspondant aux indications du texte. Pour les installer, dézippez les fichiers dans le répertoire d'installation du jeu (par défaut "C:\WESTWOOD\AR2"). Attention ! Cette manipulation effacera automatiquement vos sauvegardes précédentes, alors faites une sauvegarde de sécurité auparavant !

CONSEIL DE JEU

• Apprenez sur le bout des doigts les raccourcis clavier afin de minimiser les pertes et de remporter la victoire.
• Prenez possession des bâtiments afin d'accroître la puissance de tir de vos soldats.
• Prenez possession des avant-postes, des aéroports et des derricks de recherche afin d'obtenir un accroissement de votre argent et des parachutistes.
• Remplissez les objectifs afin de remporter la victoire : ne perdez pas de temps à détruire les structures ennemies qui n'ont rien à voir avec votre objectif.
Pour les Alliés :
• Achetez 10 chars à prisme afin de détruire rapidement les structures ennemies.
• Achetez 2 croiseurs amiraux et 4 destroyers pour détruire rapidement les bobines tesla et les sentinelles de combat.
Pour les Soviets :
• Achetez 5 chars apocalypse afin d'anéantir rapidement les structures ennemies.
• Achetez 2 cuirassés amiraux et 4 scorpions des mers pour détruire rapidement les tours à prisme et les blockhaus.

SOLUTION EFFECTUÉE EN MODE MOYEN.

DISQUE 1 : LES ALLIÉS

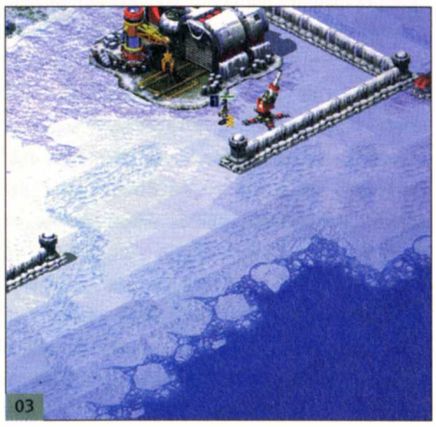
CHAPITRE 1 :

OPÉRATION GARDIEN SOLITAIRE

Dirigez **Tanya** qui se situe au sud-ouest vers **les 4 bombardiers** et détruisez-les. Ensuite, gagnez la terre et attendez l'arrivée des parachutistes Soviets, près de la statue de la Liberté, afin de les exterminer. Partez vers le nord-ouest avec **Tanya** et **les GI'S**, puis débarrassez-vous de vos ennemis. Cela fait, allez vers le nord-est jusqu'à apercevoir des parachutistes Soviets. Éliminez-les, puis abattez les ennemis qui se situent aux alentours. Maintenant, prenez possession de la station-service avec vos GI'S. Ensuite, prenez **Tanya** et empruntez la route vers le sud-est jusqu'à prendre **le fort Bradley (01)**. Construisez 1 caserne puis achetez 1 ingénieur et 16 GI'S. Faites réparer le pont juste en bas par l'ingénieur et prenez **Tanya**. Franchissez le pont et abattez tous les ennemis sur votre route. Lorsque vous arriverez vers le camp ennemi, tirez sur les barils près des sentinelles de combat et de la caserne. Cela fait, empruntez le passage à l'ouest et détruisez **les 2 casernes** puis

01

02


03

les 2 usines d'armement en bas à gauche de la caserne **(02)**. Maintenant, avec l'aide de vos GI'S, détruisez **les 2 sentinelles de combat, le chantier de construction, la tour radar** ainsi que **les 3 réacteurs tesla** afin de terminer la mission.

CHAPITRE 2 :

OPÉRATION AIGLE GLORIEUX

Abattez les ennemis puis attendez les renforts. Ensuite, rassemblez toutes vos troupes et suivez la route vers le nord-ouest. À l'intersection, débarrassez-vous de vos ennemis puis partez vers le nord-est afin d'apercevoir le camp ennemi sur votre gauche. Prenez **Tanya** et nagez dans l'eau. Abattez les ennemis sur votre gauche puis pénétrez dans le camp Soviet. Faites exploser **les 2 canons antiaériens (03)**, puis prenez les soldats roquettes et détruisez **les 4 sentinelles de combat** autours du camp. Cela fait, faites pénétrer l'ingénieur dans **la chapelle de l'académie des forces aériennes**. Le camp est à présent à vous. Mettez les deux autres ingénieurs dans **la caserne** et dans **l'usine d'armement**. Des renforts arriveront alors. Prenez possession du **chantier de construction**, du **quartier général des forces aériennes**, de **la raffinerie** et de **la centrale électrique (04)**. Construisez 2 centrales électriques et achetez 15 GI'S. Achetez 1 collecteur chrono et construisez 4 blockhaus. Ensuite, achetez 6 chars d'assaut grizzly et rassemblez toutes vos troupes, sauf **Tanya**, et partez en direction du sud-ouest afin d'obtenir des soldats roquettes gradés. Dirigez-vous à présent tout à l'est puis détruisez **les 3 camions de ramassage** afin d'obtenir des caisses. Touchez les caisses afin de renforcer le blindage de vos chars et d'obtenir de l'argent. Cela fait, suivez la route vers le nord-ouest et détruisez **les tanks rhino**, puis **les sentinelles de combat**, et enfin **les casernes**. Des renforts arriveront alors. Il ne vous reste plus qu'à détruire **l'usine d'armement, le chantier de construction, la raffinerie** et **les 4 réacteurs tesla Soviets** afin que la victoire soit vôtre.

04

CHAPITRE 3 :

OPÉRATION GLOIRE AU CHEF

Construisez **1 centrale électrique** puis **1 caserne** en haut de la base. Pendant ce temps, prenez possession des **3 bâtiments** près de la base et réparez-les avec deux ingénieurs. Ensuite, achetez 4 chiens et construisez **1 raffinerie** en bas à gauche de la base. Maintenant, construisez **1 quartier général des forces aériennes** à gauche de la base et achetez 8 GI'S pour protéger le collecteur chrono. Faites patrouiller les chiens près des bâtiments, achetez 10 soldats roquettes et

05

06

07

envoyez-les au nord-est de la base détruire **l'usine d'armement, la caserne, la raffinerie, les 2 réacteurs tesla Soviets** ainsi que **la sentinelle de combat (05)**. Des renforts arriveront alors du sud-est et du nord-ouest. Amenez les renforts vers la base en n'oubliant pas de toucher la caisse sur votre droite afin d'acquérir de l'argent. Sur votre route, débarrassez-vous des soldats tesla. Maintenant, protégez votre base des assauts des tanks rhino. Prenez les soldats roquettes et partez vers le sud-est pour y détruire **les bâtiments ennemis**. Pendant ce temps, achetez 10 soldats roquettes. Rassemblez tous vos soldats roquettes et dirigez-vous au nord-ouest afin de détruire les tanks rhino. Cela fait, rassemblez tous vos véhicules et vos chars d'assaut grizzly puis rejoignez les soldats roquettes au nord-ouest. Ensuite, allez vers l'est et détruisez **le psycho canon (06)**. Ne perdez pas votre temps à éliminer les ennemis aux alentours, mais focalisez vos attaques sur le psycho canon afin de terminer la mission.

CHAPITRE 4 :

OPÉRATION DERNIÈRE CHANCE

Prenez les soldats roquettes et détruisez **les 2 super canons**. Ensuite, partez vers le nord-est et détruisez **la sentinelle de combat**. Faites avancer les transports amphibies ainsi que les destroyers vers l'ouest afin que des renforts fassent leur apparition. Prenez les soldats roquettes et allez vers le nord-est pour éliminer des soldats Soviets. Cela fait, faites avancer vos destroyers et vos transports amphibies vers le sud-ouest. Détruisez **la sentinelle de combat et la rampe de DCA**. Déposez vos troupes à terre et utilisez vos destroyers afin de détruire le tank rhino, la rampe de lancement de V3 et les rampes de DCA. Maintenant, établissez votre base juste en bas du chantier de construction Soviet, et surtout ne tirez pas sur les réacteurs tesla, le chantier naval, la raffinerie et le chantier de construction Soviet. Construisez 2 centrales électriques, 1 caserne puis 1 raffinerie en haut à gauche de votre base. Exterminez les soldats tesla au nord puis achetez des ingénieurs afin de prendre possession du **chantier de construction, de la raffinerie, des réacteurs tesla ainsi que du chantier de construction Soviet (07)**. Des renforts arriveront alors du sud-est. Amenez-les vers la base et déployez vos troupes. Construisez 1 caserne ennemie, achetez 8 soldats tesla et 5 chiens. Rassemblez toutes vos troupes et dirigez-vous vers le nord-est jusqu'au pont cassé. À ce moment-là, faites réparer le pont par un ingénieur et avancez toutes vos troupes vers le nord-est jusqu'à une intersection. Dirigez-vous vers le nord-ouest afin d'apercevoir **l'amplificateur (08)**. Tirez dessus sans vous soucier des ennemis aux alentours. Même si vous ne parvenez pas à détruire immédiatement l'amplificateur, des renforts feront leur apparition au nord-est. Amenez les renforts vers l'amplificateur et détruisez-le afin d'être victorieux.

CHAPITRE 5 :

OPÉRATION TÉNÈBRES

Prenez **Tanya** et exterminez les soldats ainsi que **les sentinelles de combat**. Ensuite, rassemblez les 3 espions, **Tanya** et dirigez-vous vers le nord-est. Débarrassez-vous de vos assaillants et continuez votre route vers l'est lors de l'intersection afin de découvrir des **GI'S cachés**. Revenez vers l'intersection, puis partez vers le nord. Éliminez vos assaillants puis partez vers le bas lorsque vous apercevrez **la bobine tesla**. Envoyez un espion dans le camp ennemi et prenez possession du réacteur tesla afin de couper momentanément l'énergie de l'ennemi. Prenez **Tanya** et détruisez rapidement **les bobines tesla** en tirant sur les petits barils qui sont autour. Cela fait, dirigez-vous dans

08

09

10

11

le camp ennemi et abattez vos assaillants. Ensuite, utilisez un espion et prenez possession d'un réacteur tesla. Avec l'aide de **Tanya,** détruisez les bobines tesla. Il ne vous reste plus qu'à prendre le dernier espion et à infiltrer **le laboratoire de combat (09)**. Maintenant, détruisez **les 3 réacteurs tesla** puis **les bobines tesla** qui se situent au nord. Dirigez-vous au nord-est en nageant, puis éliminez les ennemis sur le pont à votre gauche. Allez vers le nord, puis détruisez **la bobine tesla** sur votre gauche. Débarrassez-vous de vos assaillants et tirez sur les barils qui se situent autour du **silo de missiles nucléaires (10)**. Détruisez **la bobine tesla** sur votre gauche, puis le **silo de missiles nucléaires**. Retournez vers le pont et nagez vers l'ouest. Abattez les soldats, puis avancez vers l'ouest. Tirez sur les barils afin de délivrer vos alliés. Prenez le char d'assaut grizzly et détruisez la barrière en bas du silo de missiles nucléaires. Il ne vous reste plus qu'à détruire le **silo de missiles nucléaires** afin de remporter la victoire.

CHAPITRE 6 :

OPÉRATION LIBERTÉ

Réparez les tours à prisme, puis construisez votre base à l'ouest du pentagone. Ensuite, construisez 2 centrales électriques et 1 caserne. Effectuez des barrages aux alentours des tours à prisme et de la base, puis achetez 4 chiens et 1 raffinerie. Cela fait, achetez 16 GI'S et prenez possession **des 2 bâtiments** à l'ouest. Faites patrouiller les chiens et construisez un quartier général des forces aériennes près du pentagone. Maintenant, achetez 20 GI'S, 6 chiens et 4 busards. Envoyez vos troupes, sauf les busards, au nord-est et franchissez le pont. Prenez rapidement possession des 2 bâtiments. Tirez sur **la bobine tesla**, puis sur **l'usine d'armement** et **la caserne (11)**. Ensuite, envoyez vos busards tirer sur le chantier de construction Soviet. Renouvelez l'opération afin de l'anéantir. Achetez 20 GI'S, 5 chiens et faites les avancer vers les 2 bâtiments qui sont en votre possession. Prenez possession **du bâtiment près du pont** au nord et effectuez un guet. Achetez encore 20 GI'S, 5 chiens et faites-les avancer vers le nord-ouest jusqu'au pont. Franchissez le pont, prenez rapidement possession du bâtiment sur votre gauche et faites un guet. Ensuite, envoyez les troupes qui se situent au nord-est, sauf celles qui se situent dans les bâtiments vers le nord en bas du blockhaus Soviet. Effectuez un guet, envoyez les busards détruire **le blockhaus** et construisez une usine d'armement. Achetez 8 VCI roquettes et mettez 2 GI'S dans les VCI. Rejoignez vos troupes près du blockhaus et détruisez la bobine tesla au nord-ouest. Cela fait, détruisez rapidement **l'usine d'armement Soviet**, puis **la caserne**, en utilisant des busards. Maintenant, rejoignez les troupes qui se situent tout à l'ouest afin de ne former plus qu'une seule troupe. Détruisez les collecteurs Soviets ainsi que **la raffinerie** à l'est. Ensuite, détruisez la raffinerie ainsi que les collecteurs Soviets situés au nord. Détruisez à présent **le chantier de construction Soviet** au nord-est, sans vous préoccuper des bobines tesla, pour remporter la victoire **(12)**.

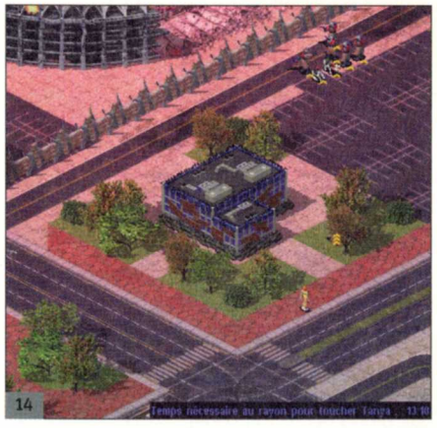
CHAPITRE 7 :

OPÉRATION MER PROFONDE

Achetez 5 destroyers et construisez 2 tours à prisme près de la raffinerie. Envoyez vos destroyers vers le sud afin d'exterminer les flottes ennemies. Ensuite, construisez 2 centrales électriques, 4 destroyers, 4 chiens et 4 croiseurs. Envoyez toutes vos flottes navales vers le nord-ouest en vous débarrassant de toutes les flottes ennemies et poursuivez votre route. Allez vers l'ouest puis détruisez **les sentinelles de combat**. Continuez vers l'ouest afin d'apercevoir le camp ennemi. Détruisez **les 4 canons antiaériens** puis **le chantier de construction Soviet**. Ensuite, détruisez tous les canons

12

13


14

antiaériens puis **le silo de missiles nucléaires (13)**. Il ne vous reste plus qu'à anéantir toutes les structures ennemies afin de terminer la mission.

CHAPITRE 8 :

OPÉRATION LIBRE PASSAGE

Montez la rampe du pont juste en bas sur votre gauche, puis allez vers le sud en abattant vos assaillants. Continuez votre chemin vers le sud puis, lorsque vous verrez un hôpital sur votre gauche, partez vers l'ouest. Prenez rapidement possession **des bureaux (14)** pour éliminer les véhicules Soviets. Prenez Tanya et tirez sur les barils qui se situent près de la caserne Soviet

15

16

17

au nord-est. Cela fait, pénétrez dans le bâtiment à droite de **la caserne Soviet**. Prenez **Tanya** et tirez sur les barils sur votre gauche. Maintenant, faites exploser **les 2 réacteurs tesla** afin d'interrompre l'énergie électrique Soviet. Ensuite, détruisez une partie du stade et faites exploser **les 2 réacteurs tesla**. Maintenant, détruisez les **3 bobines tesla, le psycho canon** et enfin **les canons antiaériens (15)**. Des renforts arriveront alors vers le sud-est ainsi que vers le nord-est. Amenez les renforts vers le sud-ouest afin d'établir une base. Prenez **Tanya** et escortez les deux ingénieurs vers la base. Prenez possession de la raffinerie ainsi que de l'usine d'armement. Vendez la raffinerie ainsi que l'usine d'armement afin d'obtenir assez d'argent pour construire une nouvelle raffinerie. Cela fait, construisez 1 caserne et achetez 5 GI'S. Construisez à présent 1 usine d'armement, 1 quartier général aérien, 1 centre de réparation et, enfin, 1 labo de combat. Maintenant, achetez 5 chars à prisme, 5 chiens et 6 GI'S. Rassemblez toutes vos troupes et dirigez-vous vers le nord pour exterminer les dévastateurs. Ensuite, détruisez la raffinerie ainsi que les collecteurs plus au nord. Il ne vous reste plus qu'à donner l'assaut final sur le camp ennemi en détruisant **les bobines tesla, le chantier de construction, la caserne, les centrales électriques**, ainsi que les ennemis aux alentours afin de mener à bien votre mission **(16)**.

CHAPITRE 9 :

OPÉRATION TEMPLE SOLITAIRE

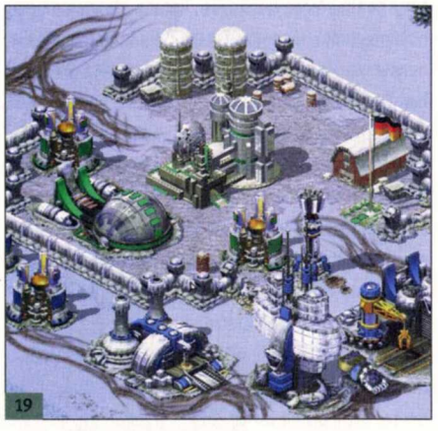
Suivez la route vers l'ouest et abattez tous les ennemis sur votre chemin. Sauvez les GI'S et récupérez les tanks en exterminant vos assaillants. Attendez que des vagues ennemies viennent du nord pour les éliminer. Ensuite, dirigez-vous tout au nord-ouest afin de prendre possession de **l'aéroport de recherche**. Mettez 2 commandos d'élite, 3 ingénieurs dans le nighthawk et volez tout au nord-est. Cela fait, volez tout au sud-est. Maintenant, atterrissez vers l'ouest et abattez vos ennemis. Ensuite, parachutez les renforts au même endroit. Attention ! À partir de maintenant, tous les renforts devront être parachutés à cet endroit. Prenez un commando d'élite et envoyez-le vers le camp ennemi sur votre gauche. Attendez que **les 4 véhicules DCA** pénètrent dans leur camp afin d'y entrer. Tirez rapidement sur le baril au nord, puis faites exploser le réacteur tesla. Allez vers le haut et tirez sur la baril à l'ouest des ruines mayas. Ensuite, détruisez le canon antiaérien avant de trépasser. Envoyez 8 GI'S prendre possession **des grandes ruines mayas (17)**. Cela fait, envoyez un commando d'élite vers le camp ennemi. Faites exploser **le labo de combat, le chantier de construction** ainsi que **l'usine d'armement** avant de trépasser. Maintenant, envoyez un commando d'élite détruire les 2 raffineries et attirez une, voire 2 DCA, vers **les grandes ruines mayas** afin de les exterminer. Réitérez l'opération jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de DCA. Faites de même avec les 6 tanks rhino, puis rassemblez vos troupes et détruisez **la caserne**. Cela fait, tous vos ennemis se précipiteront vers les grandes ruines pour attaquer **(18)**. Rassemblez toutes vos troupes et envoyez des ingénieurs pour réparer les grandes ruines mayas. Il ne vous reste plus qu'à détruire **les réacteurs tesla, les bobines tesla, la tour radar**, les canons antiaériens ainsi que les sentinelles de combat afin de gagner.

CHAPITRE 10 :

OPÉRATION MIRAGE

Construisez 4 centrales électriques et 2 tours à prisme dans votre camp. Dans le même temps, établissez une base à droite du laboratoire d'Einstein. Ensuite, construisez une raffinerie au sud du laboratoire d'Einstein. Des vagues ennemies viendront alors attaquer votre camp. Éliminez-les avec vos tours à prisme, puis envoyez vos 2 chars d'assaut grizzly détruire les 4 rampes de

18


19

20

lancement de V3 à l'est et au nord du camp. Construisez un labo de combat, puis un récepteur satellite espion au sud du **laboratoire d'Einstein (19)**. Maintenant, achetez 10 chars à prisme et vous verrez que l'ennemi envoie 3 tanks rhino attaquer le laboratoire d'Einstein. À ce moment-là, utilisez les 3 chars mirage pour les exterminer. Prenez possession de l'avant poste de recherche qui se situe au nord-ouest du laboratoire d'Einstein. Construisez 3 centrales électriques et 2 tours à prisme près du laboratoire d'Einstein. Pendant ce temps, envoyez vos chars à prisme anéantir le camp Soviet au nord-est. Commencez par détruire les 2 bobines tesla, puis l'usine d'armement, le chantier de construction et la caserne Soviet. Une attaque ennemie se déclenchera alors vers le laboratoire d'Einstein. Heureusement pour vous, l'ennemi ne fera pas le poids face à vos 2 tours à prisme. Cela fait, achetez un collecteur chrono ainsi que 10 chars à prisme. Envoyez vos chars à prisme détruire **le camp Soviet** qui se situe tout au nord-est **(20)**. Dans le même temps, achetez à nouveau 10 chars à prisme. Anéantissez les collecteurs qui s'approcheront de votre camp, puis rassemblez toutes vos troupes. Envoyez-les détruire le dernier camp ennemi tout au nord afin que la victoire soit vôtre.

CHAPITRE 11 :

Opération retombées

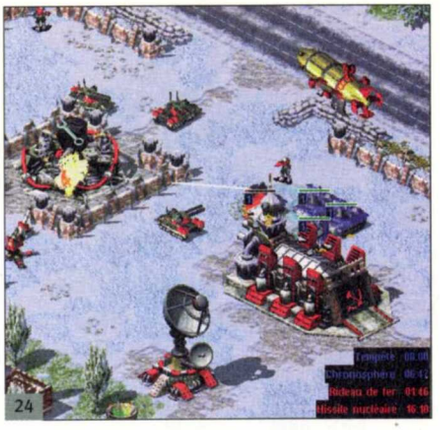
Achetez 16 GI'S afin qu'ils prennent possession du **bâtiment** et de **l'hôtel** qui se situent à l'est du camp. Achetez simultanément 1 tour à prisme, 4 destroyers et 1 usine d'armement. Mettez la tour à prisme près de la raffinerie qui se situe au sud. L'ennemi attaquera alors. Détruisez-le avec vos tours puis mettez l'usine d'armement en haut à gauche de la base près de la mer. Construisez 2 centrales électriques ainsi que 2 tours à prisme et mettez-les à gauche et à droite de l'usine d'armement. Cela fait, les scorpions des mers vous attaqueront : ne craignez rien, les 2 tours à prisme s'en chargeront. Ensuite, construisez un labo de combat puis une **chronosphère**. Des tanks rhino attaqueront alors votre collecteur. Déplacez votre collecteur vers l'hôtel afin que vos GI'S les exterminent. Envoyez, dans le même temps, vos destroyers et vos dauphins détruire **le croiseur amiral** et **les pieuvres géantes Soviets** près du pont au nord. Maintenant, construisez 2 missiles patriotes et mettez-les près du chantier naval et de l'usine d'armement afin d'intercepter les missiles ennemis. L'ennemi enverra alors des tanks rhino, ainsi que des soldats, pour attaquer vos collecteurs. Faites avancer les collecteurs vers le bâtiment et l'hôtel afin que les GI'S les abattent. Achetez 20 GI'S et 6 destroyers. Détruisez **le croiseur amiral Soviet** au sud-est avec vos GI'S. Détruisez les chars apocalypse à l'aide de vos GI'S, puis mettez **la chronosphère** près de la base. Des dévastateurs feront alors leur apparition près du pont situé au nord. Laissez les tours à prisme les éliminer. Vendez les 2 tours à prisme situées au sud du pont, puis achetez 6 chars à prisme. Mettez les destroyers près du pont au sud, puis protégez le pont au nord avec tous vos GI'S. Transférez les 6 chars à prisme au sud-ouest du **chantier de construction Soviet**. Tirez sur **la bobine tesla**, puis détruisez **le silo de missiles nucléaires** en haut à gauche **(21)**. Cela fait, détruisez le chantier de construction Soviet et le silo de missiles nucléaires en haut à droite avant de trépasser. Il ne reste à présent plus qu'un silo de missiles nucléaires. Réparez vos structures et achetez à

nouveau 6 chars à prisme. Lorsque le premier char à prisme sortira de l'usine d'armement, transférez-le au sud-ouest du camp Soviet, juste en bas **des barils explosifs**. Tirez sur les barils afin de détruire plusieurs structures ennemies. Ensuite, lorsque vous aurez obtenu les 6 chars à prisme, transférez-les juste au-dessus de la raffinerie Soviet. Détruisez **les 2 bobines tesla**, les soldats qui s'approchent, **l'usine d'armement, la caserne et la raffinerie Soviet** avant de trépasser. Envoyez vos destroyers détruire **le chantier naval Soviet** au sud-est, puis le chantier naval à l'ouest. Maintenant, détruisez **les réacteurs tesla** sur votre gauche ainsi que **la bobine tesla**. Achetez 6 chars à prisme et téléportez-les en bas du silo de missiles nucléaires **(22)**. Détruisez les **2 bobines tesla** puis **le silo de missiles nucléaires** afin de terminer la mission.

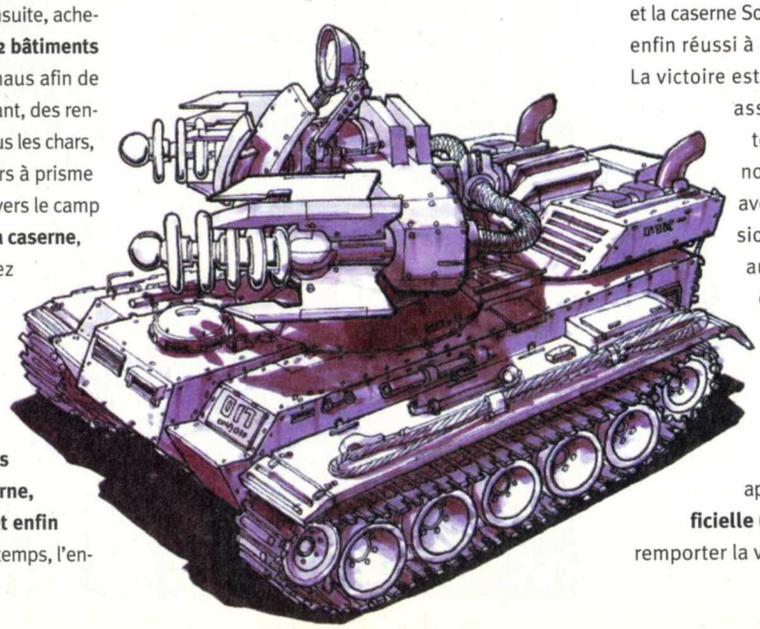
CHAPITRE 12 :

Opération chrono tempête

Faites exploser **le réacteur tesla** juste en bas afin que les renforts fassent leur apparition. Détruisez toutes les bobines tesla à l'aide de vos com-



mandos marins, puis tirez sur les barils afin de délivrer **des GI'S**. Mettez les GI'S dans le blockhaus situé à l'est de la base. Établissez votre base juste au-dessus de l'enclos, puis construisez 1 centrale électrique dans l'enclos et 1 raffinerie à droite de la base. Ensuite, construisez 1 caserne près de la raffinerie, 1 usine d'armement tout à gauche de la base, puis achetez 16 GI'S. Attention ! À partir de maintenant, votre usine d'armement devient la cible principale des missiles nucléaires Soviets. Prenez possession des blockhaus juste au sud de la caserne. Pendant ce temps, achetez 10 chars d'assaut grizzly et 16 GI'S. Prenez possession des blockhaus à l'est de la base, puis attaquez les vagues ennemies qui s'approchent. Ensuite, achetez 16 GI'S et prenez possession **des 2 bâtiments** qui se situent au nord-est des blockhaus afin de détruire **les 2 bobines tesla**. Maintenant, des renforts feront leur apparition. Envoyez tous les chars, les véhicules VCI roquettes et les chars à prisme qui se situent à droite de votre base, vers le camp Soviet qui se situe à l'est. Détruisez **la caserne**, puis **l'usine d'armement** et regagnez immédiatement votre base afin de minimiser les pertes. D'autre renforts arriveront alors. Cela fait, envoyez toutes vos troupes, sauf les 15 tanks que vous avez achetés, vers le sud-ouest. Détruisez **les bobines tesla, les chars apocalypse, la caserne, le chantier de construction Soviet et enfin l'usine d'armement (23)**. Pendant ce temps, l'ennemi enverra un missile nucléaire. De ce fait, vendez rapidement l'usine d'armement et faites déplacer tous les chars aux alentours vers les blockhaus à l'est. Ensuite, rachetez-vous une usine d'armement et détruisez les chars qui attaquent vos blockhaus. Faites revenir les troupes qui se situent au sud-ouest vers votre base. Construisez 1 quartier général de forces aériennes puis 1 labo de combat. Pendant ce temps, envoyez vos chars d'assaut grizzly détruire **les rampes de lancement de V3** et **les tanks Soviets** près des blockhaus à l'est. Envoyez 2 ingénieurs réparer les blockhaus et achetez 16 GI'S afin de reprendre possession des blockhaus. Attention, les ennemis arriveront pour attaquer votre base ainsi que votre usine d'armement ! Envoyez vos chars d'assaut grizzly exterminer les tanks ainsi que les rampes de lancement de V3. Pendant ce temps, achetez rapidement 5 soldats roquettes et 6 véhicules VCI roquettes afin de détruire **le dirigeable kirov** et **les rampes de lancement de V3**. Cela fait, protégez votre base des assauts ennemis et achetez 4 chars à prisme. Construisez, dans le même temps, un centre de réparation. Ensuite, prenez toutes vos troupes et détruisez les structures Soviets à l'est. Revenez à présent vers votre base, et réparez les véhicules. Protégez votre base des attaques ennemies qui viennent de l'est puis, lorsque le missile nucléaire sera envoyé, vendez rapidement l'usine d'armement. Maintenant, rachetez 1 usine d'armement et construisez **1 chronosphère**. Pendant ce temps, envoyez 2 chars d'assaut grizzly, 3 véhicules VCI roquettes et 1 ingénieur au nord-est de la base afin de prendre possession de **l'aéroport de recherche**. Vous aurez à présent accès à des parachutistes. Protégez la base puis construisez **1 contrôleur météo**. Ensuite, achetez 4 chars mirage et parachutez toutes vos troupes à l'ouest de la base. Prenez 2 chars, 2 véhicules VCI roquettes et faites-les avancer vers l'usine d'armement afin d'éliminer les tanks Soviets. Lorsque le missile nucléaire sera lancé, vendez votre usine d'armement et achetez-en une autre. Maintenant, téléportez 6 chars à prisme à l'est du **mécanisme du rideau de fer (24)**. Détruisez **la bobine tesla**, puis **le mécanisme du rideau de fer, l'usine d'armement et la caserne Soviet**. L'ennemi n'aura à présent plus de rideau de fer ! Envoyez une tempête artificielle vers **la garde noire d'élite de Romanov**, plus précisément vers les 2 chars apocalypse. Pendant ce temps, achetez 6 chars à prisme et parachutez les GI'S vers votre base. Ensuite, téléportez vos 6 chars à prisme en bas du silo de missiles nucléaires. Détruisez le silo de missiles nucléaires, l'usine d'armement et la caserne Soviet avant de trépasser. Vous avez enfin réussi à neutraliser le missile nucléaire. La victoire est proche ! Protégez la base des assauts ennemis et envoyez une tempête artificielle vers la garde noire d'élite de Romanov. Cela fait, avec tous vos GI'S, prenez possession des bâtiments à l'ouest et au sud de votre base. Transférez 6 chars à prisme en bas du bâtiment de Romanov et détruisez **les 2 sentinelles de combat**. Ensuite, détruisez les canons aériens. Il ne vous reste plus qu'à exterminer les 2 chars apocalypse avec votre **tempête artificielle (25)** et vos parachutistes afin de remporter la victoire !



DISQUE 2 : LES SOVIETS

CHAPITRE 1 :

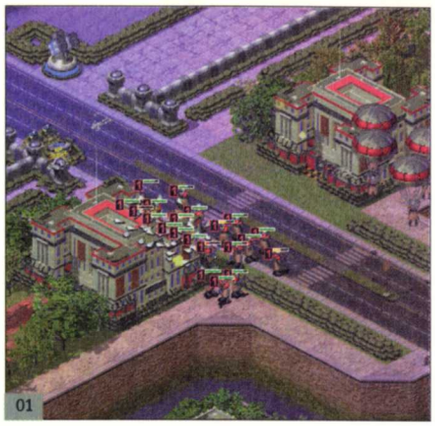
OPÉRATION AUBE ROUGE

Construisez 1 réacteur tesla, 1 caserne puis 1 raffinerie. Ensuite, achetez 20 soldats conscrits et suivez la route vers le nord-est en n'oubliant pas de détruire le camion de ramassage sur votre gauche afin d'obtenir une caisse pleine d'argent. Exterminez les GI'S sur votre chemin et continuez votre route droit devant jusqu'à parvenir vers le camp américain. Éliminez les 4 GI'S et achetez 1 ingénieur afin qu'il répare le pont sur votre gauche. Des renforts arriveront alors. Franchissez le pont et prenez possession **des 2 bâtiments** pour obtenir d'autres renforts **(01)**. Exterminez vos assaillants, puis poursuivez votre chemin droit devant. Débarrassez-vous des 4 GI'S et prenez possession de **l'aéroport de recherche**, du **chantier de construction**, de **la caserne** et de **la raffinerie alliés**. Cela fait, franchissez le pont en direction du nord-est et prenez possession **des 2 bâtiments** afin que des renforts puissent arriver. Détruisez **les 2 blockhaus** et abattez **les GI'S**. Maintenant, avancez et abattez le GI près du pentagone. À ce moment là, des renforts feront leur apparition près du pentagone **(02)**. Il ne vous reste plus qu'à détruire **les 2 blockhaus**, **les GI'S** puis **le pentagone** afin de terminer la mission.

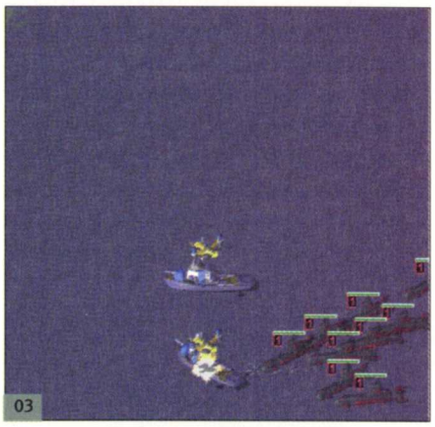
CHAPITRE 2 :

OPÉRATION CÔTE HOSTILE

Détruisez les 6 blockhaus puis partez vers le nord-est afin d'obtenir des renforts. Exterminez les chars rhino, puis établissez votre base à droite des raffineries Alliées. Construisez 1 réacteur tesla, 1 caserne en bas de la base et achetez 2 ingénieurs. Prenez possession des 2 raffineries, puis construisez 1 usine d'armement. Touchez les caisses près des raffineries pour acquérir de l'argent supplémentaire et achetez 2 chiens. Ensuite, achetez 2 collecteurs blindés et construisez 1 chantier naval au sud-est de la base. Prenez un tank rhino, dirigez-le vers le nord-est et touchez la caisse pour obtenir de l'argent supplémentaire. Pendant ce temps, achetez rapidement 8 sous-marins typhon afin que des renforts puissent arriver. Maintenant, protégez le chantier naval des assauts des ennemis, puis faites avancer tous vos sous-marins typhon vers le sud-est. Détruisez **les 6 destroyers (03)** pour obtenir des renforts. Maintenant, allez vers le sud-ouest et détruisez le chantier naval allié ainsi que les destroyers aux alentours. Cela fait, rassemblez tous les tanks et


01

02

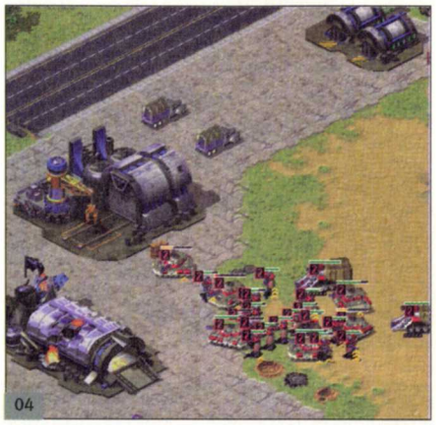

03

les soldats conscrits puis partez vers le sud-ouest en éliminant **les crocodiles** sur votre chemin. Ensuite, détruisez **les chars d'assaut grizzly** ainsi que **les 4 blockhaus** et **les GI'S**. Détruisez à présent **le chantier de construction alliés (04)** ainsi que les GI'S. Il ne vous reste plus qu'à partir au nord-est et à détruire **les collecteurs chrono** afin de remporter la victoire.

CHAPITRE 3 :

OPÉRATION GROSSE POMME

Établissez votre base près de la tour radar, puis construisez 1 réacteur tesla. Ensuite, construisez 1 caserne puis 1 raffinerie en haut de votre base. Construisez à présent 1 usine d'armement près de la raffinerie, puis achetez 10 soldats tesla. Des


04

05

renforts feront alors leur apparition. Achetez 1 collecteur blindé et 16 soldats conscrits. Rassemblez toutes vos troupes et descendez la rampe sur votre droite. Ensuite, suivez la route vers le nord-est et détruisez **le bâtiment Alliés** ainsi que **les 2 blockhaus** et **la caserne**. Pendant ce temps, achetez 15 soldats tesla, 10 soldats conscrits et 3 sentinelles de combat. Mettez les sentinelles à droite de votre base. Ensuite, dirigez-vous vers l'est et détruisez **les 2 blockhaus** ainsi que **l'usine d'armement Alliés (05)**. Maintenant, détruisez le bâtiment alliés sur votre droite et poursuivez votre route vers l'est en abattant tous les ennemis sur votre route. Vous apercevrez alors **un avant-poste de recherche**. Achetez 1 ingénieur, 15 soldats tesla et 10 soldats conscrits. Envoyez l'ingénieur ainsi que vos soldats rejoindre **l'avant-poste de recherche**. Prenez possession de l'avant poste de recherche, puis achetez 10 tanks rhino. Envoyez les tanks rhino rejoindre vos soldats puis partez vers le nord-est. Cela fait, détruisez **les 2 blockhaus** à l'ouest et pénétrez dans le camp ennemi. Allez vers l'ouest et détruisez **les 2 blockhaus, les GI'S, les véhicules VCI roquette, les centrales électriques** ainsi que **l'usine d'armement Alliés (06)**. Maintenant, détruisez **le quartier général des forces aériennes, la raffinerie** ainsi que **les blockhaus** à l'ouest. Ensuite, éliminez les enne-

06

07

mis aux alentours et détruisez **la caserne et le chantier de construction Alliés**. Envoyez vos tanks rhino détruire **les blockhaus** sur le pont au sud-ouest du **labo de combat** et achetez 1 ingénieur ainsi que 5 rampes de DCA. Envoyez vos troupes vers le labo de combat et prenez-en le contrôle pour obtenir des renforts. **Le psycho-rayon** se mettra alors en marche **(07)**. Exterminez les soldats roquettes, réparez le psycho-rayon puis détruisez les chars d'assaut grizzly. Il ne vous reste plus qu'à protéger votre base et le psycho-rayon pendant 1' 55" afin que la victoire soit vôtre.

CHAPITRE 4 :

OPÉRATION FRONT INTÉRIEUR

Établissez votre base, puis construisez 1 caserne et 1 raffinerie. Construisez 5 canons antiaériens, 2 réacteurs tesla et mettez les canons antiaériens à droite des réacteurs tesla afin de détruire les busards ennemis. Ensuite, construisez 1 usine d'armement et achetez 5 drones de terreur ainsi que 10 soldats conscrits. Avancez vos troupes vers l'est pour anéantir **les chars d'assaut grizzly** ainsi que **les GI'S**. Pendant ce temps, achetez 2 sous-marins typhon et avancez-les vers l'est afin de protéger le chantier naval **des destroyers ennemis**. Cela fait, achetez 1 collecteur blindé ainsi que 5 tanks rhino. Ensuite, achetez 1 tour radar, 1 réacteur tesla et 1 centre de réparation. Maintenant, achetez 2 tanks rhino et 2 rampes de lancement de V3. Protégez la base des assauts ennemis et rassemblez toutes vos troupes sauf les sous-marins typhon. Dirigez-vous vers le camp Alliés au nord-est. Détruisez **le chantier de construction, l'usine d'armement, les blockhaus, la caserne, la raffinerie et le quartier général des forces aériennes (08)**. Il ne vous reste plus qu'à détruire **le chantier naval, les centrales électriques Alliées** et **les collecteurs chrono** afin de terminer la mission.

CHAPITRE 5 :

OPÉRATION VILLE LUMIÈRE

Prenez possession **des 2 bâtiments gris** au nord de votre caserne. Tirez sur les barils explosifs pour éliminer les GI'S, puis sortez des bâtiments et prenez possession des bâtiments à l'est. Tirez sur les barils explosifs, puis détruisez les blockhaus et sortez des bâtiments. Maintenant, réitérez l'opération à l'ouest et au nord-est. Ensuite, achetez 16 soldats conscrits et envoyez-les vers le nord-ouest. Tirez sur les barils explosifs et prenez possession du **bâtiment gris** au nord afin que des renforts puissent arriver. Amenez **Ivan le fou** ainsi que toutes vos troupes vers les renforts qui se situent à l'ouest. Prenez possession du bâtiment de recherche afin d'obtenir de l'argent. Prenez possession du **Musée mondial** et tirez sur les barils explosifs sur votre droite pour anéantir vos ennemis. Cela fait, prenez possession du **bâtiment marron** au nord de votre caserne et tirez sur les barils explosifs sur votre gauche. Détruisez rapidement les 2 blockhaus et sortez du bâtiment.

08

09

Détruisez les 2 chars d'assaut grizzly et prenez possession du bâtiment gris à l'est. Détruisez **l'Arc de triomphe** sur votre droite puis sortez du bâtiment. Prenez possession du bâtiment gris sur votre gauche et éliminez **les tanks rhino** ainsi que **les blockhaus**. Pendant ce temps, achetez 20 soldats conscrits. Envoyez toutes vos troupes près du bâtiment gris en votre possession. Prenez possession du bâtiment aux alentours et détruisez **les blockhaus** ainsi que **les chars d'assaut grizzly**. Il ne vous reste plus qu'à envoyer vos soldats tesla vers **la Tour Eiffel** afin qu'elle électrifie toutes les unités aux alentours **(09)**.

CHAPITRE 6 :

OPÉRATION DIVISER

Établissez votre base, puis construisez un réacteur tesla et une raffinerie. Ensuite, construisez 1 caserne et mettez vos soldats conscrits dans les transports amphibies. Envoyez vos flottes maritimes vers **la petite île avec un blockhaus** qui se situe à l'ouest de votre base et prenez possession de ce blockhaus. Protégez la base avec vos soldats tesla et vos chiens. Ensuite, construisez 1 chantier naval et achetez 9 sous-marins typhon et 2 scorpions des mers. Pendant ce temps, construisez 1 usine d'armement, 1 réacteur tesla et 1 tour radar. Envoyez les sous-marins

10

11

typhon patrouiller à l'ouest de votre blockhaus. Construisez à présent 5 sentinelles de combat près de votre base afin que des renforts fassent leur apparition. Envoyez les renforts, sauf les cuirassés amiraux, rejoindre vos flottes maritimes. L'ennemi enverra alors des chars d'assaut grizzly ainsi que des soldats GI'S attaquer votre base. Anéantissez-les avec vos sentinelles de combat et réparez-les à maintes reprises. Vous recevrez alors une transmission vous informant qu'une flotte d'Alliés essaie de regagner le camp de vos ennemis. Débarrassez-vous d'eux en effectuant un barrage avec toutes vos flottes maritimes et votre blockhaus. Commencez par détruire **les destroyers, les porte-avions** puis **les croiseurs amiraux (10)**. Maintenant, envoyez tous vos sous-marins typhon et vos scorpions des mers vers l'ouest afin de détruire **les porte-avions** ainsi que **les croiseurs amiraux**. Envoyez vos cuirassés amiraux rejoindre votre flotte. Détruisez les 2 tours à prisme puis les chars d'assaut grizzly avec vos cuirassés amiraux. Pendant ce temps, achetez 8 tanks rhino et mettez-les dans les transports amphibies. Rejoignez vos flottes, puis déposez vos tanks rhino sur l'île au nord-ouest. Cela fait, détruisez la tour à prisme plus au nord avec vos cuirassés amiraux, puis tirez sur les barils explosifs près du **missile patriote**. Maintenant, pénétrez dans le camp ennemi avec vos tanks rhino et détruisez tous les chars d'assaut grizzly. Ensuite, détruisez **l'usine d'armement, le chantier de construction, la caserne et le labo de combat**. Envoyez vos flottes vers le nord et détruisez **le quartier général des forces aériennes, le chantier naval** ainsi que toutes **les flottes d'Alliés** aux alentours **(11)**. Il ne vous reste plus qu'à détruire **le porte-avions** à l'est afin de remporter la victoire.

CHAPITRE 7 :

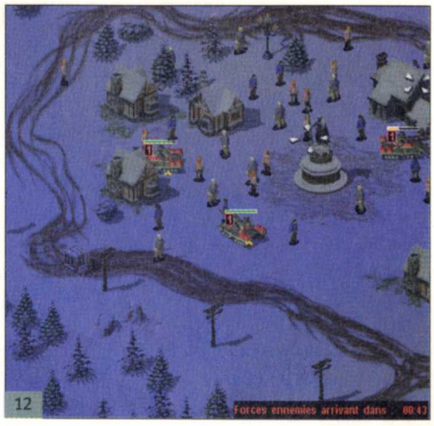
OPÉRATION CHRONO DÉFENSE

Construisez 2 réacteurs tesla, 1 caserne et 6 sentinelles de combat. Ensuite, achetez 10 soldats conscrits et construisez 1 raffinerie ainsi que 1 usine d'armement. Achetez 2 chars apocalypse et construisez 2 réacteurs tesla ainsi que 4 canons antiaériens. Mettez les canons antiaériens près de la base et du labo de combat. Construisez à présent 2 raffineries et protégez votre base des assauts ennemis. Ensuite, réparez vos structures et achetez 2 chars apocalypse. Envoyez vos chars apocalypse vers l'ouest et détruisez **le camion de la propagande** afin d'obtenir un radar espion **(12)**. Pendant ce temps, construisez 14 sentinelles de combat ainsi que 4 canons antiaériens et 1 tour tesla. Maintenant, construisez 1 tour radar et 2 tours tesla près du labo de combat. Prenez les chars apocalypse et regagnez votre base. Il ne vous reste plus qu'à protéger le labo de combat en détruisant **les chars à prismes** venant du nord-est, avec vos chars apocalypse, afin de terminer la mission.

CHAPITRE 8 :

OPÉRATION PROFANATION

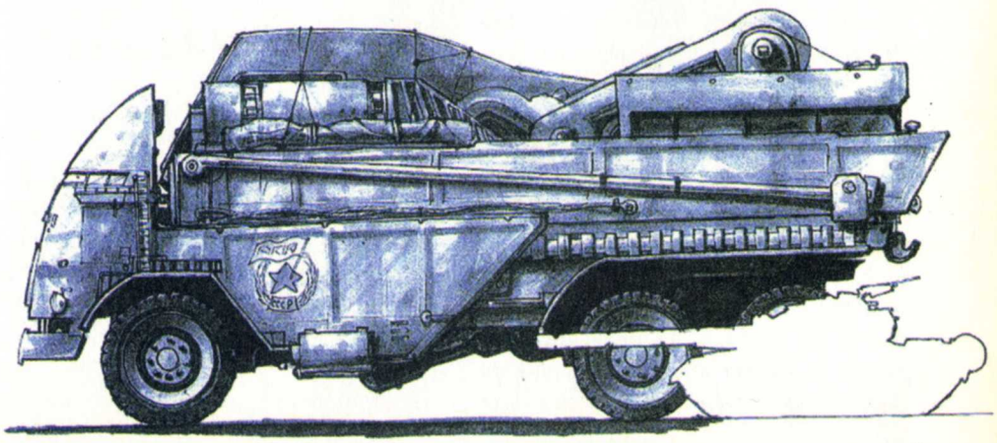
Établissez votre base et construisez 1 réacteur tesla. Ensuite, construisez 1 caserne et 1 raffinerie. Les ennemis viendront alors vous attaquer à l'ouest. Éliminez-les avec vos soldats dévastateurs, puis exterminez les autres ennemis qui



12

13

viendront du sud et du nord-est. Ensuite, achetez 1 ingénieur pour réparer le blockhaus à l'est et prenez-en la possession avec vos soldats conscrits. Pendant ce temps, construisez 1 usine d'armement et 5 sentinelles de combat. Mettez 3 sentinelles de combat près du blockhaus et 3 sentinelles près de votre base. Ensuite, construisez 1 réacteur tesla et 1 tour radar en bas de votre base. Envoyez un de vos chars détruire **le mémorial de Lincoln** au nord de votre base, et touchez les 2 caisses aux alentours afin d'obtenir de l'argent. Pendant ce temps, construisez un centre de réparation puis achetez 10 soldats dévastateurs. Rassemblez toutes vos troupes et détruisez les tanks rhino près du pont au sud-est. Cela fait, franchissez le pont et détruisez **les 2 bobines**



14

15

16

tesla, la caserne, le chantier de construction, l'usine d'armement, le labo de combat, la raffinerie et tous **les réacteurs tesla**. Ensuite, abattez les soldats tesla ainsi que les chiens qui viennent du nord. Partez vers le nord-est, détruisez le collecteur blindé ennemi ainsi que les GI'S autour du monument de Washington. Maintenant, détruisez **le monument de Washington** et touchez la caisse afin de recevoir de l'argent. Dirigez-vous à présent au sud-est et exterminez les GI'S près du château de Smithsonian. Détruisez **le château de Smithsonian** puis touchez la caisse. Allez vers le nord en vous débarrassant de vos assaillants et détruisez **le psycho-rayon (13)**. Poursuivez votre route vers le nord-est, détruisez **le monument d'histoire naturelle de Smithsonian** et touchez les 2 caisses. Continuez votre chemin vers le nord-est et exterminez les soldats tesla sur votre route. Pénétrez dans le camp ennemi, puis détruisez **le chantier de construction ennemi** sur votre gauche. Cela fait, détruisez **la caserne** ainsi que **les réacteurs tesla**. Avancez vers la maison blanche au nord en détruisant les 4 bobines tesla. Ensuite, détruisez les 2 bâtiments ennemis sur votre gauche et achetez 1 ingénieur afin de prendre possession de **la maison blanche** et terminer la mission **(14)**.

CHAPITRE 9 :

OPÉRATION LE RENARD ET LA MEUTE

Contrôlez le véhicule VCI roquettes avec les soldats-psy et attaquez les soldats GI'S au nord. Ensuite, envoyez le véhicule au sud-est vers le camp ennemi afin qu'il se fasse détruire. Contrôlez les 2 ingénieurs et prenez possession du **labo de combat** ainsi que de **la caserne**. Partez tout au nord-est de la carte, puis allez vers le sud afin d'apercevoir un camp ennemi. Contrôlez le **sniper** et utilisez-le pour abattre les 5 GI'S qui sont autour. Contrôlez à présent **le char d'assaut grizzly** et utilisez-le afin de détruire **les 2 blockhaus (15)**. Maintenant, utilisez le sniper pour éliminer les civils aux alentours, les chiens, les GI'S et les commandos marins à l'entrée du camp ennemi à l'ouest. Envoyez à présent le char d'assaut grizzly détruire le véhicule VCI roquette qui patrouille. Achetez 2 espions puis envoyez-les vers votre camp à l'est. Prenez le contrôle du véhicule VCI roquettes qui effectue une patrouille, et faites-le détruire par la tour à prisme de l'ennemi. Maintenant, envoyez un de vos espions camouflés dans le camp ennemi, et prenez possession d'une centrale électrique afin de couper le courant momentanément. Envoyez votre sniper tirer sur les 2 chars d'assaut grizzly et allez vers le nord afin que ces chars vous suivent. Cela fait, envoyez rapidement un espion prendre possession d'une centrale électrique et envoyez aussi les 2 soldats-psy prendre le contrôle du **président** afin de remporter la victoire.

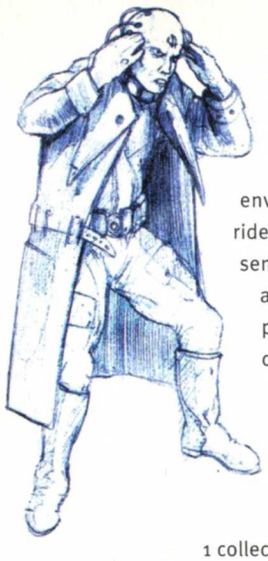
CHAPITRE 10 :

OPÉRATION ALLIANCE PÉRILLEUSE

Établissez votre base, puis construisez 1 caserne, 2 réacteurs tesla et 5 sentinelles de combat. Mettez 2 sentinelles de combat en bas du réacteur tesla, 2 sentinelles de combat à gauche de votre tour radar et 1 sentinelle près de la mer. Ensuite, construisez 3 canons antiaériens en haut de votre base ainsi qu'un chantier naval. Exterminez les GI'S puis les transports amphibies qui viennent du sud-est. Cela fait, achetez 7 sous-marins typhon et débarrassez-vous des chars d'assaut grizzly ainsi que des soldats roquette. L'ennemi enverra alors des troupes à l'est et à l'ouest pour vous attaquer. Éliminez-les avec vos troupes, puis envoyez vos 7 sous-marins typhon détruire les flottes ennemies au nord-est. Maintenant, détruisez **le chantier naval ennemi** et les flottes aux alentours. Pendant ce temps, construisez 3 canons antiaériens près de la raffinerie afin de la protéger des assauts ennemis. Ensuite, envoyez vos sous-marins vers le sud-est puis vers le nord afin de détruire **le chantier naval** ainsi que les flottes aux alentours. Construisez à présent 1 usine d'armement et achetez 1 collecteur blindé. Cela fait, construisez 1 labo de combat puis achetez 1 croiseur amiral et 2 scorpions des mers. Escortez le cuirassé amiral avec vos sous-marins typhon ainsi que vos scorpions des mers vers l'île au nord-est. Prenez le cuirassé amiral et détruisez **les 2 missiles patriotes** ainsi que **les 2 tours à prisme**. Cela fait, détruisez **les 3 blockhaus, les GI'S et les chars d'assaut grizzly (16)**. Détruisez à présent la raffinerie ainsi que la centrale électrique sur votre droite. Pendant ce temps, construisez 2 chars apocalypse et chargez-les dans le transport amphibie. Envoyez le transport amphibie vers l'île au nord-est et déposez vos chars apocalypse. Envoyez vos chars apocalypse détruire

17

18



l'usine d'armement au nord-est puis pénétrez dans le camp ennemi avant de trépasser. Envoyez vos flottes au même endroit que vos chars apocalypse. Prenez le cuirassé amiral et détruisez **la caserne, la tour à prisme, le quartier général des forces aériennes ainsi que les centrales électriques**. Pendant ce temps, construisez 1 silo de missiles nucléaires et achetez 2 chars apocalypse ainsi que 2 transports amphibie. Chargez les chars apocalypse ainsi qu'un ingénieur dans le transports amphibie. Déposez vos troupes vers l'île au nord-est, puis envoyez vos chars apocalypse détruire **le blockhaus, la tour à prisme** ainsi que **les GI'S**. Prenez l'ingénieur et faites-le rapidement pénétrer dans **le labo de combat allié** afin d'apercevoir **le contrôleur météo** au nord-ouest de votre base. Prenez vos chars apocalypse et détruisez **la caserne** à l'est ainsi que **la tour à prisme et le blockhaus (17)**. Il ne vous reste plus qu'à détruire le contrôleur météo avec votre missile nucléaire.

CHAPITRE 11 :

OPÉRATION RÉVOLUTION ROUGE

Construisez 1 réacteur tesla, 1 caserne, 1 raffinerie puis 1 tour radar. Achetez 2 ingénieurs et envoyez toutes vos troupes au nord détruire **la bobine tesla** ainsi que **les soldats conscrits** aux alentours. Prenez possession des 2 réacteurs tesla et détruisez les drones de terreur ainsi que les tanks rhino qui viennent de l'est. Ensuite, mettez vos troupes vers **la falaise** à l'est, en bas du réacteur tesla, afin d'exterminer tous les ennemis ! En effet, en vous positionnant de cette manière, les ennemis ne pourront pas vous endommager. Pendant ce temps, construisez 2 bobines tesla et achetez 2 soldats tesla. Maintenant, mettez les 2 bobines tesla en haut des 2 réacteurs tesla dont vous avez pris la possession. Construisez à présent 4 sentinelles de combat et mettez-les en haut des bobines tesla. Des renforts arriveront alors du sud. Construisez **8 sentinelles de combat** et mettez-les au nord-ouest près de votre bobine tesla afin de créer un barrage contre les assauts ennemis **(18)**. Pendant ce temps, envoyez 3 ingénieurs prendre possession de **l'avant-poste de recherche et des derricks de recherche** à l'est et au nord-ouest de votre base. Envoyez vos dirigeables kirov à gauche et à droite de l'avant-poste de recherche, pour le protéger. L'ennemi enverra alors ses troupes en utilisant le rideau de fer. À ce moment-là, réparez les sentinelles de combat à maintes reprises afin de repousser l'offensive ennemie. À partir de maintenant, des vagues successives d'ennemis viendront vous attaquer du nord-est et du nord-ouest. La seule manière de les contrer et de réparer à maintes reprises vos sentinelles de combat ! Cela fait, construisez 1 usine d'armement, 1 collecteur blindé, 2 sentinelles de combat et 2 soldats tesla. Mettez les 2 soldats tesla ainsi que les 2 sentinelles de combat vers la falaise à l'est, en bas de la bobine tesla. Maintenant, construisez 1 bobine tesla et mettez-la en haut des autres bobines tesla à l'est **(19)**. Ensuite, construisez 1 réacteur nucléaire et réparez vos structures à l'est et à l'ouest. Construisez 1 sentinelle de combat ainsi que 1 canon antiaérien et mettez-les à droite de la bobine tesla, au nord-ouest. Cela fait, construisez 1 réacteur tesla et 4 canons antiaériens au nord-ouest de votre base. Ensuite, construisez à nouveau 4 canons antiaériens à l'est de votre base. Il est temps à présent de construire 1 silo nucléaire. Lorsqu'il sera construit, achetez 15 soldats conscrits et faites-les patrouiller près de la base. L'ennemi enverra alors **4 dirigeables kirov (20)**. Heureusement pour vous, les canons antiaériens s'en chargeront. Mais il vous faudra quand même acheter des chars apocalypse pour contrer les attaques venant de l'est. N'oubliez pas, lors des attaques ennemies, de réparer vos structures sinon ce sera la défaite. Maintenant, envoyez votre missile nucléaire vers **le Kremlin**

19

20

afin de l'endommager. Réitérez l'opération à trois reprises pour terminer la mission !

CHAPITRE 12 :

OPÉRATION OURAGAN POLAIRE

Construisez 1 raffinerie en bas de votre base et achetez 30 conscrits. Construisez 2 réacteurs tesla en bas de votre base, 3 sentinelles de combat en haut à droite de votre base, et 2 canons antiaériens près de la caserne afin d'exterminer les sol-

21

22

23

dats roquette. Construisez à présent 5 sentinelles de combat à l'ouest de votre base. L'ennemi enverra alors **des véhicules VCI roquettes** au nord-est. Détruisez-les avec des sentinelles de combat, puis détruisez **les chars d'assaut grizzly** près de la caserne avec vos soldats conscrits. Ensuite, abattez les commandos marins qui viennent de l'ouest. Pendant ce temps, construisez 1 usine d'armement et achetez 1 collecteur blindé. Réparez vos structures et construisez un chantier naval à l'ouest de votre base. Détruisez **le porte-avions Alliés** avec vos troupes et achetez 8 sous-marins typhon. Pendant ce temps, détruisez **les chars d'assaut grizzly** près de votre tour radar et réparez vos sentinelles de combat. Envoyez vos sous-marins typhon au nord-ouest et détruisez **les destroyers Alliés**. Ensuite, détruisez **le premier chantier naval Alliés** et voguez vers le nord. Détruisez les flottes ennemies ainsi que **le deuxième chantier naval Allié**. Pendant ce temps, l'ennemi enverra **des soldats roquettes** attaquer vos collecteurs blindés. Ramenez vos collecteurs vers la base afin de les éliminer grâce à vos canons antiaériens. Cela fait, construisez 1 labo de combat, 1 réacteur tesla ainsi que 1 canon antiaérien. Mettez le canon antiaérien près de la caserne et achetez 4 chars apocalypse. Construisez 1 réacteur nucléaire, 1 cuve de clonage ainsi que 1 rideau de fer. Maintenant, construisez 3 réacteurs tesla, 1 centre de réparation et 1 silo nucléaire. Achetez à présent 2 transports amphibie et chargez vos chars apocalypse dedans. Débarrassez-vous **des busards** ainsi que **des soldats roquette** qui viennent attaquer votre silo nucléaire **(21)**. Achetez 2 cuirassés amiraux puis 4 scorpions des mers et envoyez-les détruire **les 2 missiles patriote** ainsi que **les 6 blockhaus** sur l'île au nord-ouest de votre base. Surtout, protégez vos cuirassés amiraux avec vos 4 scorpions des mers. Ensuite, détruisez **la tour à prisme**, **la caserne** ainsi que le **missile patriote Alliés**. Envoyez à présent vos transports amphibie sur l'île au nord-ouest, et déposez-y vos chars apocalypse. Utilisez le rideau de fer sur vos chars et détruisez les chars d'assaut grizzly, les blockhaus ainsi que la tour à prisme au nord-ouest. Maintenant, détruisez **les 2 missiles patriote, l'usine d'armement, la raffinerie** ainsi que **les 4 centrales électriques (22)**. Dirigez-vous vers le nord-est et détruisez **le missile patriote, le chantier de construction** ainsi que **le collecteur chrono**. Cela fait, détruisez les 7 centrales électriques ainsi que les véhicules VCI roquettes. Partez vers l'est et débarrassez-vous des ennemis aux alentours. Continuez votre route vers l'est et utilisez le rideau de fer sur vos chars apocalypse. Détruisez **le labo de combat, le quartier général des forces aériennes, la tour à prisme** ainsi que **les véhicules VCI roquettes**. Ensuite, détruisez **les blockhaus, les chars à prisme** ainsi que **l'usine d'armement**. Poursuivez votre chemin vers le nord en exterminant tous les véhicules qui viendront vous attaquer. Vous libérerez alors **l'aéroport de recherche** ainsi que **les 3 dirigeables kirov (23)**. Éliminez rapidement les 6 chars à prisme sur votre gauche, puis envoyez 1 ingénieur prendre possession de l'aéroport de recherche. Mettez vos dirigeables kirov à gauche de l'aéroport afin qu'ils détruisent les chars à prisme qui viendront attaquer vos chars apocalypse. Ensuite, construisez 1 usine d'armement et sélectionnez-la. Achetez 5 chars apocalypse et envoyez vos dirigeables kirov détruire **les tours à prisme** ainsi que **la caserne** à l'ouest. Envoyez à présent tous vos chars apocalypse vers l'ouest puis vers le sud-ouest afin d'apercevoir le camp ennemi. Maintenant, envoyez une bombe nucléaire sur les centrales électriques pour couper momentanément le courant. Cela fait, utilisez le rideau de fer sur vos chars et donnez l'assaut. Détruisez les **4 tours à prisme, les 2 usines d'armement** ainsi que **la caserne**. Avancez vers le sud-ouest et utilisez le rideau de fer sur vos chars apocalypse. Détruisez **les 2 tours à prisme** puis **la chronosphère** afin de remporter la victoire !

Best of PC & Hors Série

3 numéros Best Of pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 6*

Le Best Of PC n°2 est épuisé

N°7 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Age of Empire II, Atlantis 2, Aztec, Dracula, Faust, Half-Life : Opposing Force, Gabriel Knight 3, Homeworld, Indiana Jones et la machine infernale, Paris 1313, Swat 3, The Nomad Soul, The Longuest Journey, Tomb Raider IV : La Révélation finale.

N°6 + de 1400 trucs et astuces pour vos jeux
15 solutions complètes : Alien Vs predator, Baldur's Gate, la légende de l'île perdue, Commandos : le sens du devoir, Darkstone, Discworld noir, Dungeon Keeper 2, Heroes of Might and Magic III, King's Quest, masque d'éternité, Lands of Lore III, Outcast, Resident Evil 2, shadowman, Star Wars : la menace fantôme, Tomb Raider 2 version longue, Total Annihilation : Kingdoms

N°5 + de 800 trucs et astuces pour vos jeux
14 solutions complètes : Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half- Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
14 solutions complètes : Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 + de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux
21 solutions complètes : Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°1 + de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux
36 solutions complètes : Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

H.S. n°3 PC-Matos 39 FF

Les hors-série n°1 et n°2 sont épuisés

Bulletin de commande

PCSA140

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :
PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS , B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX - N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) **MAIL : abonnement@loisir.net**

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑3 - ❑4 - ❑5 - ❑6- ❑7

☐ Oui, je veux recevoir le H.S. **"PC Matos n°3"** au prix de 49 FF* l'exemplaire (39 FF + 10 FF de port.)

Nom : ..... **Prénom :** ..... **Année de naissance :** 19

Adresse : .....

Code postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** ..... **e-mail** .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Expire fin : ☐☐

Signature obligatoire :

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 2,23 F TTC/min **- Par minitel : 3615 PCSOLUCES** 2,23 F TTC/min

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles don-

Genre : Jeu de rôles

Éditeur : Interplay

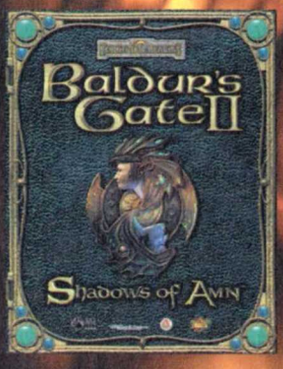
Textes : français

Voix : françaises

Sortie : novembre 2000

Config. mini : P3 266, 64 Mo

Baldur's Gate II™ Shadows of Amn™



Les RPG, vous connaissez ? Sûrement, si vous avez joué avec le premier chapitre de ce jeu hors normes. Découvrez maintenant toute la magie du second volet que nous propose Interplay. L'Histoire des Royaumes Oubliés n'attend plus que votre personnage pour accomplir la quête de votre vie.

Jay (bjean-jacques@loisir.net)
Daniel (dmohamedaly@loisir.net)
Simon (smohamedaly@loisir.net)
A participé activement à la solution :
Fabien (fdenizet@cybercable.fr)

SOMMAIRE

Au-delà de la quête principale, une multitude de quêtes et de sous-quêtes s'entrecroisent dans cette aventure. Pour être le plus complet possible, la solution que vous allez découvrir a été segmentée en chapitres. Par souci d'efficacité, certaines sous-quêtes ont été incluses dans les quêtes spécifiques à la classe de personnages.

CHAPITRE 1 : LA PRISON D'IRENICUS

- **LA PRISON**
  - Libérer Minsc et Jaheira.
  - Libérer Rielev.
  - Aider les driades partie 1 (partie 2 voir la quête du paladin).
  - Libérer le génie.
  - Libérer Frennedan.
- **LE CIRQUE**
  - Fouiller le cirque de la promenade de Waukyne.
  - Réunir la mère et l'enfant.

CHAPITRE 2 : CHERCHER 20 000 PIÈCES D'OR

- **LES ESCLAVAGISTES**
  - Libérer Hendak.
  - Libérer les esclaves.
- **LE CIMETIÈRE**
  - Les grimoires de Kaza et de Neveziah.
  - Le fantôme du petit Wellyn.
  - Le paladin éploré et la petite fille.
  - L'homme enterré vivant.
  - Les autres événements du cimetière.
- **LA QUÊTE D'ANOMEN**
  - Le meurtre de Moira.
  - Anomen Chevalier de l'Ordre Radieux.

CHAPITRE 3 : LA GUERRE DES GUILDES

- **LA GUILDE DES VOLEURS**
  - Travailler pour Aran Linvail.
  - La destruction de la guilde des vampires.
  - Le parchemin d'Edwin.
- **LA GUILDE DES VAMPIRES**
  - Travailler pour Bodhi.
  - La destruction de la guilde des voleurs.

CHAPITRE 4 : SPELLHOLD

- Pénétrer dans l'asile.
- Sortir du labyrinthe maléfique.
- Les épreuves.
- La bataille contre Irenicus.
- L'évasion de l'asile.
- Les sous-quêtes de Brynnlaw.

CHAPITRE 5 : À LA POURSUITE D'IRENICUS

- **LA CITÉ DES CAVERNES**
  - L'attaque des Sahuagins.
  - Les trésors de la cité.
  - La prise de pouvoir.
- **LES TRÉFONDS OBSCURS**
  - Détruire Balor le démon.
  - Les sous-quêtes
  - La quête de Dame Adalon.
- **LE SANCTUAIRE UST NATHA**
  - Le sauvetage de Phaere.
  - Les complots de Phaere.
  - La mission de Mère Ardulace.
  - La trahison de Phaere.
  - Les œufs du dragon.
  - Le retour vers la surface.
  - Les sous-quêtes de Ust Natha.

CHAPITRE 6 : LA FIN DE BODHI

- **LES PRÉPARATIFS**
  - La recherche d'alliés.
  - Les trois forêts.
  - Les plus du chapitre 6.
- **LA BATAILLE**
  - La bataille contre Bodhi.
  - La localisation de Suldanessellar.

CHAPITRE 7 : L'AMBITION D'IRENICUS

- **SULDANESSELAR**
  - Le Talisman de Riffilane.
  - Le gobelet doré et la lame de lune.
  - L'Arbre de vie et Irenicus.
- **LES NEUF ENFERS**
  - Les cinq larmes de Bhaal.
  - La bataille finale.

LES QUÊTES SPÉCIFIQUES

LES VOLEURS

- La récupération de la guilde des voleurs.
- Le fonctionnement de la guilde.
- Les deux événements spécifiques.

LES PALADINS

- L'exploration des collines de Lancevents.
- La fin de la quête des driades.
- Le sauvetage de la fille de Garren Winspear.
- Votre chambre parmi l'Ordre.
- Les Ulihards et les Flagelleurs Mentaux.
- Les quatre événements spécifiques.

LES DRUIDES

- Un départ mouvementé.
- Le problème animalier de Franc-Marché.
- Le bosquet des Druides.
- Le premier événement du Druide.
- Les Djinns de Franc-Marché.
- Le manteau de Waukyne.
- L'enfant de Cernd.
- Devenir Grand Druide.
- Le second événement du Druide.

LES MAGES

- **UN PACTE AVEC LES MAGES CAGOULÉS**
- **À LA RECHERCHE DE VALYGAR**
- **LA CABANE DE VALYGAR**
- **LA SPHÈRE**
  - Les Chevaliers Solamniques.
  - Le Laboratoire de création de Golem.
  - La salle de la Fournaise.
  - Le Sorcier Lavok.
  - Le Cœur du Démon.
  - La Salle de la Sphère d'Obsidienne.
  - Le Mage Tolgerias.
  - Les chambres de Glace et de Feu.
  - La salle de Machinerie de la Sphère.

  LES ÉVÉNEMENTS
  - La délivrance.
  - des Chevaliers Solamniques.
  - L'entraînement des Apprentis.
  - L'embuscade.

LES CLERS

- **LE CULTE DE L'ŒIL AVEUGLE**
- **LE THÉÂTRE DES CINQ CHOPES**
- **OBTENIR LES SERVICES DE SIRE SARLES**
- **UNE NOUVELLE MISSION POUR LE COMPTE DU TEMPLE**
- **ENQUÊTER SUR LES PALADINS DÉCHUS**
- **LES GARDIENS MALÉFIQUES DE LA COUR GARDÉE**
- **LES ÉVÉNEMENTS DU QUARTIER GÉNÉRAL DES PRÊTRES**
  - Temple de Helm.
  - Temple de Lathandre.
  - Temple de Talos.

LES GUERRIERS

- **L'OBTENTION DE LA FORTERESSE**
- **LES ÉVÉNEMENTS SPÉCIFIQUES**

LES BARDES

- **SAUVER HAER'DALIS**
- **SAUVER LA TROUPE DE REALIS**
- **LES HUIT ÉVÉNEMENTS**

LES RÔDEURS

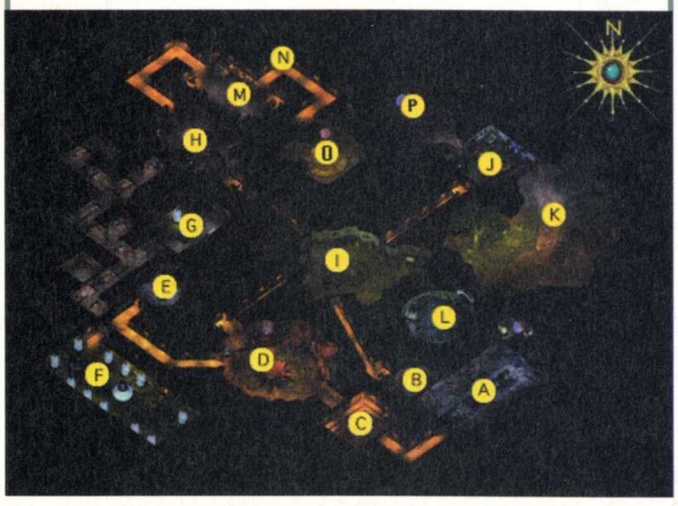
- **LE PETIT DELON**
- **LA CABANE DE MERELLA**
- **LES RUINES DU TEMPLE**
  - Les Symboles d'Amaunator.
  - À la recherche du Seigneur de l'Ombre.
- **LES ÉVÉNEMENTS**
  - Mairyn, l'esprit de la forêt.
  - La Grotte d'Umar.
  - La Sorcière d'Umar.
- **MADULF ET SES OGRES**
- **RENDRE SERVICE AUX ENFANTS**
- **JERMIEN ET LE SANG D'UNE MIMIQUE**

1 : District du Temple,
2 : District du Gouvernement,
3 : District du Pont,
4 : Portes de la ville,
5 : Les Docks,
6 : Promenade de Waukyne,
7 : Les Bas Quartiers,
8 : District du Cimetière,
9 : Forteresse de Arnise,
10 : Ruines du Temple,
11 : Collines d'Umar,
12 : Collines de Lancevents,
13 : Franc-Marché,
14 : Bosquet des Druides,
15 : L'Asile (Spellhold),
16 : Brynn law,
17 : Cité sous-marine (Sahuagin),
18 : Tréfonds Obscurs,
19 : Sortie des Tréfonds Obscurs,
20 : Forêt du nord,
21 : Passe du petit Croc,
22 : Forêt de Téthyr,
23 : Suldanessellar.

CHAPITRE 1

LA PRISON NIVEAU 1

A : Cellules,
B : Réduit du garde,
C : Machine à créatures,
D : Aataqah,
E : Golem,
F : Laboratoire,
G : Rielev,
H : Bibliothèque,
I : Otyugh,
J : Chambre du maître,
K : Jardin des dryades,
L : Chambre de la maîtresse,
M : Salle de garde,
N : Porte du génie,
O : Salle du Cambion,
P : Portail de téléportation.



JAHEIRA ET MINSC

Après la courte animation du début, **Imoen** ouvrira votre cellule **(A)**. Discutez avec elle pour savoir ce qui s'est passé avant et qui elle est. Elle se plaindra d'avoir mal à la tête et voudra sortir du donjon. Approuvez sa façon de voir les choses pour qu'elle se joigne à vous, puis sortez de votre cellule. Au nord de la pièce, vous apercevrez deux autres prisonniers : **Jaheira** et **Minsc**. Discutez avec **Jaheira**, demandez-lui ce qui s'est passé et qui elle est. En fait, elle est une de vos alliés du premier Baldur's Gate. Pour la faire sortir de sa cage, vous aurez besoin d'une **clé magique**. Attention, c'est votre première quête ! Parlez à l'autre prisonnier : il s'agit de **Minsc**, un autre ami que vous avez rencontré dans le premier **Baldur's Gate**. Choisissez les réponses : **3, 3, 3 et 2**. Il pensera que vous le laissez pourrir dans sa cage et il deviendra fou furieux ! Il tordra les barreaux et essaiera de vous abattre, puis s'apercevra que vous l'avez fait exprès et sera finalement content de rejoindre votre groupe. Fin de la seconde quête. Après avoir discuté une nouvelle fois avec **Minsc** en choisissant à trois reprises la réponse 2, il est temps de trouver du matériel pour vous équiper et libérer **Jaheira**. Passez dans la petite pièce à l'est **(B)**. Vous y trouverez un Golem, mais comme il n'a pas reçu l'ordre de vous attaquer, il ne vous fera rien. Fouillez la pièce avec **Imoen** pour obtenir des armes et **la clé de la cellule de Jaheira** sur la table, des armures dans le coffre et des potions derrière le tableau du mur. Attention, avant de récupérer les objets derrière le tableau, utilisez les magies Détecter pièges puis Larcin sur celui-ci afin d'ouvrir le verrou. Retournez près de **la cellule de Jaheira** et ouvrez la porte pour qu'elle se joigne à votre équipe. Équipez tout le monde grâce au matériel récupéré dans la chambre, puis sortez de la prison par le couloir au sud.

01

02

03

Le Golev et Rielem

Vous arriverez dans une salle avec une machine en son centre qui créera des créatures de lumière pouvant vous causer de faibles dégâts **(C)**. Éliminez celles qui vont vous attaquer et envoyez quelqu'un déconnecter la machine en utilisant l'interrupteur à droite de la pièce **(01)**. Traversez la pièce pour atteindre, à l'ouest, une large caverne. Faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres. Discutez avec **Aataqah (D)** et donnez les réponses : 1, 2, 2, 1 ou 2. La réponse devra être en accord avec votre alignement mais, quel que soit votre choix, vous serez attaqué. Si vous répondez que vous utiliserez le bouton, c'est **l'ogre mage** qui vous attaquera **(02)**. Pour le vaincre, vous devrez utiliser la nymphe et les monstres que vous aurez invoqués. Pendant ce temps, utilisez la magie Dissipation de la magie et attaquez-le avec toute votre équipe. **Aataqah** vous demandera alors de rencontrer **Rielev**.

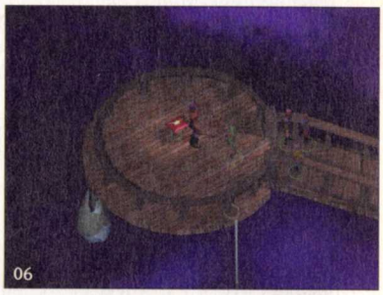
Sortez de la caverne en empruntant le passage au nord, éliminez les trois gobelins qui gardent le couloir, puis revenez vers la caverne. Engagez-vous dans le couloir ouest et débarrassez-vous des six gobelins en faisant attention aux deux archers. À l'intersection, ouvrez la porte au nord-est **(E)**. Dans cette pièce circulaire, exterminez le Méphite radiant et discutez avec un **Golem des égouts**. Choisissez les **réponses 1, 1, 2, 1**. Pensez à fouiller la pièce pour obtenir du matériel et des sorts. Reposez-vous, pansez vos blessures puis retournez dans le couloir. Ouvrez la porte au sud-ouest pour entrer dans le laboratoire **(F)**, débarrassez-vous des deux Méphites brumeux, puis fouillez la pièce. Retournez dans le couloir et engagez-vous dans l'autre couloir au nord-ouest. Tournez à droite puis éliminez les six gobelins à l'intersection. Ouvrez la porte au nord-est et discutez avec **Rielev (G)** qui se trouve dans l'eau **(03)**. Choisissez les **réponses 1, 2, 1, 2, 1 et 1**. Prenez la **cellule énergétique** et laissez enfin ce pauvre diable mourir... Fouillez la pièce afin de trouver la pierre d'activation, puis retournez dans le laboratoire pour interroger les trois âmes torturées dans les cuves d'incubation. Allez ensuite revoir le Golem dans la pièce circulaire, et remettez-lui la **pierre d'activation** pour qu'il aille ouvrir les portes de la prison. Retournez à l'intersection devant la porte de **Rielev** et prenez le couloir au nord-ouest. À la prochaine intersection, vous devrez combattre six gobelins pour libérer l'accès à la bibliothèque. Dans la bibliothèque **(H)**, éliminez les deux Méphites gazeux et fouillez les rayonnages. Prenez le matériel et lisez les livres que vous trouverez.

Les Dryades et le Génie

Faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres. Sortez de la bibliothèque en empruntant le passage au sud-est et affrontez le **Otyugh (04)** situé dans la cour **(I)**. Envoyez la nymphe ainsi que les animaux l'attaquer, puis utilisez la magie Dissipation de la magie. Ensuite, métamorphosez Jaheira en ours et envoyez toute votre équipe attaquer Otyugh afin de l'exterminer. Fouillez les coffres en faisant attention au plus petit qui est piégé, et distribuez les objets aux membres de votre groupe. Ouvrez la porte est, éliminez les trois gobelins et entrez dans la chambre du maître **(J)**. Fouillez les armoires et les coffres en faisant attention aux pièges, puis éliminez les quatre gobelins qui protègent le portail de téléportation au nord. Retournez dans la chambre et sortez dans le jardin à l'est. Discutez avec les **trois Dryades (05)** dans le jardin **(K)** et prêtez-leur main-forte en choisissant les **réponses 1, 3, 1, 1 et 1**. Continuez votre route vers le sud afin de pénétrer dans une chambre circulaire de la maîtresse **(L)**. Une alarme va se déclencher. Rien de grave pour le moment, mais faites attention aux pièges dissimulés un peu partout et dérobez tout le matériel en pensant à prendre le joyau de pommeau de l'égaliseur, les bracelets et **la clé du portail de téléportation**. En sortant de cette pièce, deux Golems d'argile mineurs vous attaqueront. Métamorphosez **Jaheira** en ours et envoyez-la anéantir ces Golems. Maintenant, retournez dans la bibliothèque.

04

05


06

07

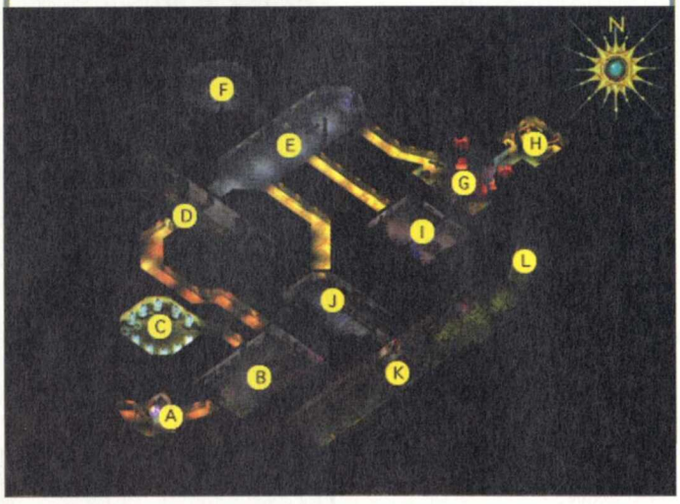
Sortez par le passage au nord-ouest, débarrassez-vous de la créature ailée et suivez le couloir. Vous atteindrez une salle de garde **(M)**. Neutralisez les huit Duargers en utilisant la magie Dissipation de la magie et en métamorphosant Jaheira en ours. Ensuite, abattez-les avec toute votre équipe et fouillez-les pour récupérer les **glands des Dryades**. Pensez à fouiller les caisses ainsi que les tables avant de vous engager dans le couloir est. Ouvrez la première porte au nord **(N)** et franchissez le pont de bois. Exterminez les Méphites aériens que vous rencontrerez puis, à l'intersection, dirigez-vous vers le nord. Débarrassez-vous des Méphites flamboyants en utilisant la magie Dissipation de la magie, puis poursuivez votre chemin vers le nord-ouest afin de discuter avec le génie **(06)**. Choisissez les réponses **1, 1, 1, 1 et 3**. Il vous demandera alors de lui rapporter sa **fiole**. Retournez voir les Dryades, parlez-leur à deux reprises. Elles vous remettront **la fiole du génie** et vous indiqueront que vous devrez utiliser le portail de téléportation afin de vous rendre les glands pour la reine des fées.

Retournez discuter avec le génie, échangez-lui la flasque contre **l'épée du chaos** pour qu'il puisse être libre. Revenez sur vos pas jusqu'à l'intersection, puis franchissez le pont vers l'ouest. Exterminez les Méphites gazeux en utilisant la magie Dissipation de la magie. Récupérez à présent le parchemin de convocation d'Élémental d'air. Franchissez la porte, puis empruntez le passage vers le sud-est. Neutralisez les trappes au sol, puis pénétrez dans la salle au bout du couloir **(O)**. **Un Cambion**, protégé par un champ magique, vous attend **(07)**.

Faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres. Ensuite, métamorphosez **Jaheira** en ours et envoyez-les près de **Cambion**. Utilisez à présent la magie Force d'un seul et enclenchez l'interrupteur au pied de la machine pour faire sauter le champ de protection. Faites-lui les poches, puis dirigez-vous vers le portail de téléportation au nord-est, et utilisez-le **(P)**.

LA PRISON NIVEAU 2

A : Téléporteur,
B : Salle des 4 portails,
C : Laboratoire,
D : Pont,
E : Salle aux mosaïques,
F : Attaque de la vampire,
G : Forge,
H : Réduit des forgerons,
I : Frennedan,
J : Attaque des voleurs,
K : Issue de secours,
L : Fin du niveau.

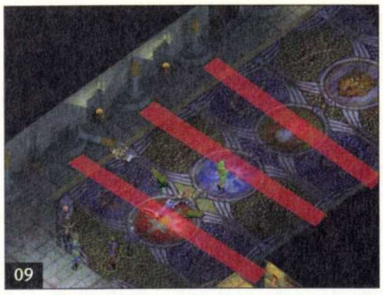


YOSHIMO ET LA MOSAÏQUE

De l'autre côté du portail **(A)**, vous rencontrerez **Yoshimo** : un chasseur de primes. Parlez-lui en choisissant les **réponses 1, 1, 1, 3 et 3**. Réorganisez vos personnages et faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres. Ensuite, métamorphosez **Jaheira** en ours et ouvrez la porte est. Vous accéderez dans une grande salle **(B)** avec quatre portails à Méphite sur le côté est **(08)**. Détruisez-les pour que les Méphites gazeux ne ressuscitent pas, puis éliminez les Méphites. Fouillez la pièce pour récupérer les clés et le matériel, puis regardez le cadavre agonisant sur la table. **Jaheira** se souviendra alors de **Kalid** (son mari). Surtout ne la vexez pas sinon elle quittera le groupe ! Choisissez donc à trois reprises la **réponse 1**. Ouvrez la première porte au nord-ouest. Vous pénétrerez alors dans un laboratoire **(C)** où un clone évadé et un assassin seront en train de se battre. Abattez le clone en faisant appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres. Maintenant, récupérez la **clé** qu'il possède et retournez dans la salle aux quatre portails à Méphite et ouvrez la porte au nord.

08

Exterminez le Méphite glacé ainsi que l'assassin. Cela fait, suivez la route droit devant en exterminant le Méphite salin ainsi que les six Gobelins, puis ouvrez la porte. Attention au piège situé au centre du pont **(D)** : désactivez-le puis passez la porte. Vous voilà dans une grande salle **(E)** avec une mosaïque au sol **(09)**. Débarrassez-vous des deux Duergars, mais faites attention aux pièges au centre de la salle. Voici la procédure à suivre pour les désactiver tous. Fouillez la base des huit piliers le long du mur nord, et identifiez les cinq clés que vous trouverez. Il restera un piège : passez en longeant le mur afin d'accéder au fond de la salle et prendre la **bague de protection +1** sur la statue. Au nord de cette salle, vous pourrez apercevoir une vampire détruire un groupe de personnages **(F)**. Vous obtiendrez des points d'expérience en la détruisant.


09

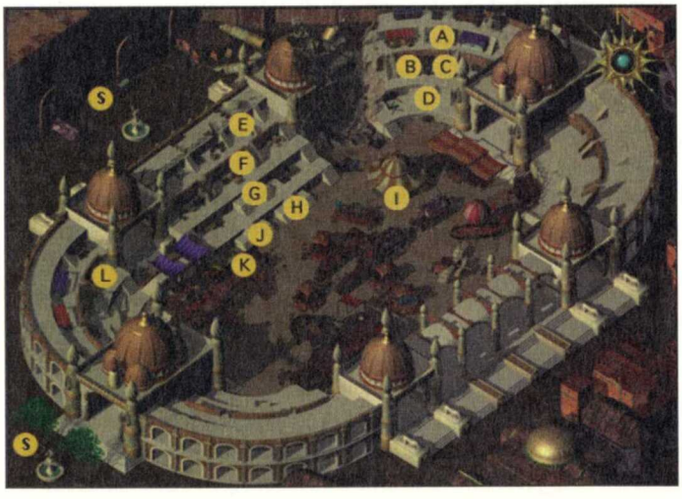
FRENNEDAN

Sortez de cette salle par le couloir, en haut à droite de la statue, pour atteindre la **forge (10) (G)**. Faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres, puis éliminez les Duergars et des mages afin de pouvoir prendre leur or et leur matériel. N'oubliez pas d'ouvrir les caisses et de regarder sur la table **(H)**. Sortez de la forge et engagez-vous dans le couloir au milieu de la salle à la mosaïque. Ouvrez la porte et pénétrez dans une salle remplie de matériel. **Frennedan** vous demandera de l'aider à s'enfuir. Acceptez et commencez à fouiller les caisses pour trouver la **clé de la cellule** ainsi que des sorts et du matériel. Faites attention aux pièges pour ouvrir le coffre et le tableau, puis ouvrez la porte de la cellule. Discutez avec Frennedan en choisissant la réponse 3.

10

Retournez dans la salle de la mosaïque et engagez-vous dans le premier couloir sur votre gauche en faisant attention au piège encore activé. Tout au bout, vous arriverez dans une pièce où un assassin vous interpellera **(I)**. Quoi que vous disiez, il vous attaquera avec deux complices. Attention, si vous laissez Frennedan vous suivre tout près de vous, il se transformera en Troll et vous attaquera. Par contre, si vous pénétrez dans cette salle avant lui, et que vous éliminiez les assassins **(J)**, il partira. Fouillez-les assassins puis sortez de la salle par le sud-est. Descendez l'escalier **(K)** et dirigez-vous vers le nord pour traverser un pont délabré. Suivez le couloir suivant pour sortir enfin de la prison **(L)** !

LA PROMENADE DE WAUKYNE



A : Boutique de sorts,
B : Auberge de Mithrest,
C : Antre des Sept Vaux,
D : Temple d'Ilmater,
E : Maison de Fennecia,
F : Armurier, fabricant de flèches,
G : Échoppe d'Enge,
H : Marché de l'aventure,
I : Chapiteau,
J : Maison de Cernd,
K : Armurier, **L :** Marchand de minerai, **S :** Sorties de district.

Aeris et le cirque

Après la courte bataille qui se déroulera sous vos yeux, **Imoen** disparaîtra avec les magiciens car elle a utilisé un sort magique dans un endroit où cette pratique est interdite... Descendez jusqu'à la tente du cirque, au centre de la place **(I)**, et discutez avec le soldat en choisissant à trois reprises la réponse 1 pour qu'il vous laisse passer. Un génie vous posera une question. Répondez 30 ans pour le prince et 40 ans pour la princesse afin d'obtenir de l'expérience. Il vous laissera passer et c'est **Aeris**, une magicienne qui a subit une illusion, qui vous accueillera dans le hall d'entrée. Elle vous expliquera que c'est pour cette raison qu'elle ressemble à un monstre. Choisissez la **réponse 1, 1, 1, 2 et 2**, puis allez vers le nord-ouest de la pièce et abattez les deux paysans qui détiennent **une épée d'ogre**. Remettez-la à **Aeris** et proposez-lui de s'associer à votre groupe **(11)**.

11

12

Sortez du hall par le passage nord, puis affrontez les ombres et les loups-garous dans la salle circulaire suivante. Utilisez la magie Immobilisation de la personne, puis exterminez-les. Récupérez les parchemins dans les pots de fleurs, puis engagez-vous dans l'escalier nord. Le génie va réapparaître : parlez-lui puis entrez dans la dernière pièce où vous attend **Kalah**. **Kalah** est un grand illusionniste gnome. Faites appel aux créatures des bois et aux convocations de monstres, puis concentrez-vous sur lui et engagez toutes vos forces pour le combattre **(12)**. Lorsqu'il sera battu, vous vous retrouverez sous la tente du cirque et vous ferez la connaissance de **Quayle**, l'oncle d'**Aeris**. Discutez avec tout le monde pour obtenir des informations, fouillez le corps de **Kalah** pour prendre, entre autres, un **anneau d'influence** (18 en charisme), puis sortez de la tente. Parlez avec le garde ainsi qu'avec l'**enfant** à proximité pour obtenir de l'expérience, puis faites le tour des marchands si vous avez des objets à vendre ou à acheter.

Le sorcier Amon et Gaelan Bayles

Visitez les tavernes et pénétrez dans l'antre des sept vaux **(C)**. Montez l'escalier sur votre gauche et vous rencontrerez le **sorcier Amon** au 1er étage **(13)**. Détruisez-le ainsi que ses acolytes. Une bonne technique consiste à attirer un ou deux ennemis dans l'escalier pour descendre au rez-de-chaussée. Vous pourrez ainsi utiliser les services de dame **Patricia**, c'est-à-dire dormir pour restaurer les sorts de vos magiciens. Vos ennemis possèdent une **épée maudite +3** ainsi qu'une **armure à plaques complète**, et le magicien une **baguette éclair** et une **cape de non-détection**. Vous trouverez de l'or et une pierre précieuse dans les coffres, mais pour cela vous devrez peut-être utiliser une potion de maître du vol.

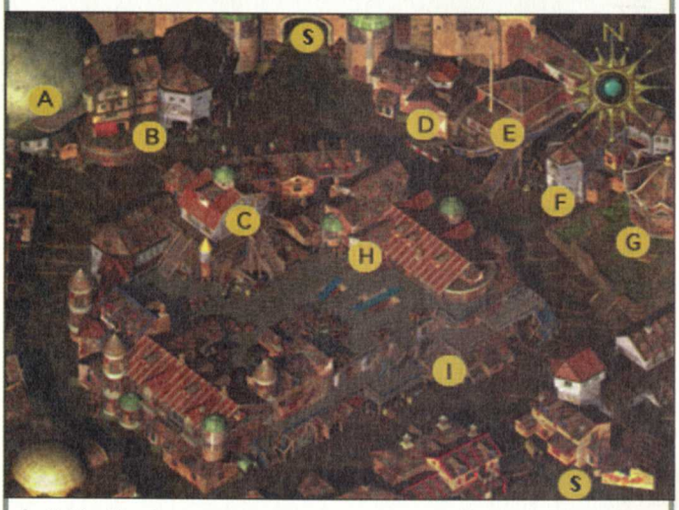
Sortez de l'auberge et dirigez-vous vers le sud. Passez la porte puis remontez vers l'ouest pour atteindre l'entrée des **Bas-Quartiers (S)**. À votre arrivée, c'est **Gaelan Bayle (14)** qui vous accueillera. Il vous dira qu'il peut vous aider à retrouver **Imoen** mais que, pour cela, il faudra lui donner 20 000 pièces d'or ! Parlez-lui poliment et acceptez sa proposition. Comme vous n'avez pas ces 20 000 pièces d'or, il va falloir accepter différents travaux dans le chapitre 2...

13

14

CHAPITRE 2

LES BAS QUARTIERS



A : Sphère Planaire,
B : Entrée de la sphère,
C : Temple d'Ilmater,
D : Maison abandonnée,
E : Bloc des esclavagistes,
F : Maison de Bayle,
G : Maison Jansen,
H : Maison de Borinall,
I : La Couronne de Cuivre,
S : Sorties de district.

Sortez de la **maison de Bayle** pour être accosté par un enfant. Il vous proposera de vous emmener vers les quais ou la taverne la plus proche. Dans le taudis, vous trouverez des endroits importants, dont la **taverne de la Couronne de Cuivre**, pour commencer de nombreuses quêtes et travailler avec de nouveaux personnages : le temple d'Ilmater et un revendeur de matériel à côté du temple, lorsqu'il fait nuit.

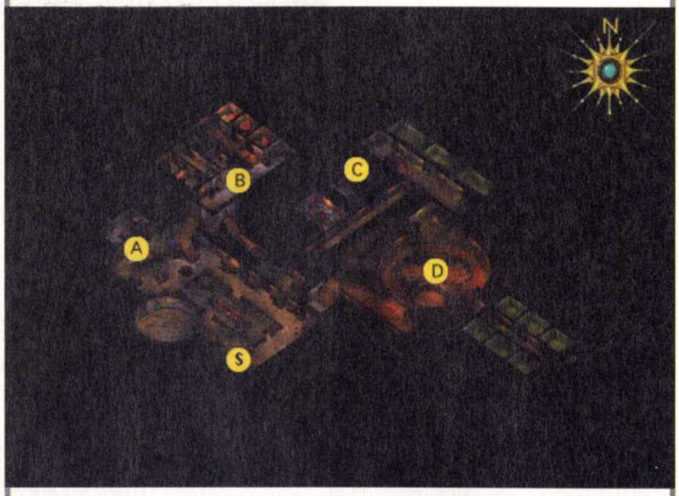
La Couronne de Cuivre est très importante, car ici commencent des **quêtes importantes**. Les esclavagistes, la quête de **Krogan**, les quêtes spécifiques d'**Anomen**, la quête spécifique des guerriers (**Nalia**) et la quête spécifique des paladins (**Jierdan**). Nous allons détailler les trois premières quêtes dans ce chapitre. Pour les deux dernières, veuillez vous reporter au chapitre "QUÊTES SPÉCIFIQUES AUX CLASSES DE PERSONNAGES".

Lorsque vous vous déplacerez entre les différents quartiers de la ville, vous pourrez être victime de deux situations différentes. La première est de tom-

ber sur un groupe de mercenaires, ce qui vous permettra d'obtenir des sorts et une épée +2, l'**épée d'Arabane**. La seconde situation est d'empêcher qu'un homme se fasse abattre (**Renfield**) et de le ramener chez lui, aux docks. Vous pourrez alors commencer une quête concernant **Xzar**. Mais commençons par une quête simple, celle des esclavagistes.

LES ESCLAVAGISTES

LA TAVERNE DE LA COURONNE DE CUIVRE



A : Le Bar,
B : Dames de la Salle de Fêtes,
C : Entrée des égouts,
D : L'Arène,
S : Sortie.

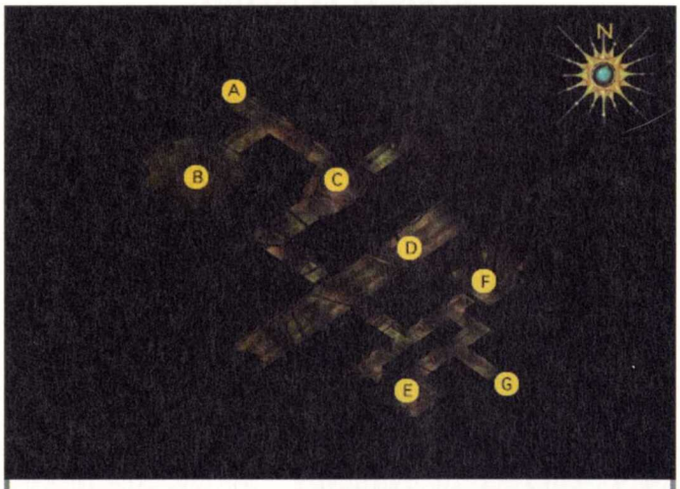
HENDAK ET LEHTINAN

Enrôlez **Anomen** le guerrier qui se trouve dans la taverne de la Couronne de Cuivre, puis parlez avec **Lehtinan** (le patron). Il se trouve à l'ouest de la salle, derrière le comptoir du bar (**réponses 3, 2, 1**). **Lehtinan** vous suggérera d'aller voir le videur qui se trouve près de la porte, dans le mur du fond. Empruntez l'escalier afin d'atteindre le premier étage, et parlez à cet homme. Il vous laissera alors franchir la porte. Entrez dans une petite réserve. Ouvrez la porte nord, allez au bout du tunnel et pénétrez dans la zone des cellules. Éliminez les gardes puis discutez avec **Hendak (15)**. Il vous dira que c'est le **maître des animaux** qui détient la clé de sa cellule. Acceptez de l'aider et passez la porte sud-est pour atteindre l'**arène de combat**. Exterminez le loup au centre, puis partez vers l'est pour atteindre d'autres cellules. Essayez de positionner vos lanceurs de sorts près de l'entrée, puis combattez le maître des animaux ainsi que ses créatures. Attention aux panthères et à son Minotaure, puis prenez la **clé des cellules** et son **arc +1**.

15

Retournez auprès de **Hendak** et libérez-le : la révolte des gladiateurs commence ! Suivez-le et débarrassez-vous des gardes de **Lehtinan** pour atteindre la salle principale. **Hendak** se battra contre **Lehtinan** et remportera le combat. La seconde partie de cette quête débute à cet instant. Régénérez votre équipe en utilisant les services de **Bernard** le barman. Récupérez le matériel de Lehtinan et rendez-vous dans le couloir juste avant la cellule de **Hendack**. Vous trouverez un **passage secret** dans le mur ouest et vous devrez utiliser l'escalier suivant pour descendre dans les égouts.

LES ÉGOUTS DES BAS QUARTIERS ET LILACORN



A : Vers la Couronne de Cuivre,
B : La main,
C : La bague,
D : Groupe de Kobolds (Bâton Shaman),
E : Quallo (La fiole de sang),
F : Épée Lilacorn,
G : Vers le bloc des esclavagistes.

Dès le premier couloir, vous tomberez sur un groupe de **Hobgobelins** composé de shamans, de capitaines et d'archers (ça commence bien) ! Neutralisez-les puis pénétrez dans la salle circulaire au sud **(16)**. Détruisez le **Otyugh** et les deux monstres flasques, puis cherchez à travers la grille d'égout pour trouver une **main**. Retournez dans le couloir des Hobgobelins pour atteindre l'intersection à l'est. Exterminez le Kobold, prenez ses flèches de feu et examinez les deux squelettes accrochés au mur. Prenez la **bague** puis dirigez-vous vers le sud. Suivez le couloir et prenez vers l'est à l'intersection suivante, mais faites attention car le pont est piégé et vous risquez d'être pétrifié. Allez vers le nord, abattez le groupe de Kobolds et prenez le **bâton de shaman**. Traversez, continuez vers l'est puis tournez vers le nord à l'intersection suivante. Détruisez le groupe de Kobolds à l'intersection, régénérez votre groupe et dormez. Vous pourrez peut-être rêver de **Imoen**. En fait, vous allez faire plusieurs rêves qui mettent en scène **Irenicus** et **Imoen**.

16

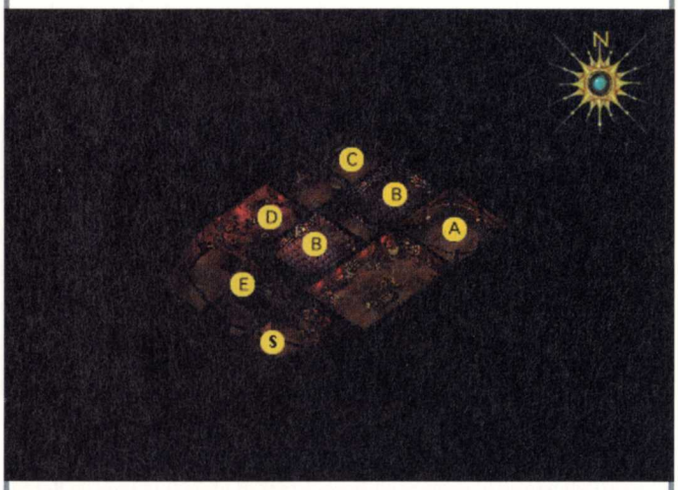
Empruntez le couloir sud pour atteindre **Quallo**. Discutez avec lui puis attaquez son ami. Une fois débarrassé de la larve, récupérez la **fiole de sang**. Retournez à la dernière intersection et ouvrez la porte nord. Vous serez devant quatre pipelines, et une voix venant des égouts vous posera des questions **(17)**. Actionnez les quatre valves pour obtenir

17

Lilacorn, une épée magique +3, puis retournez discuter avec **Quallo**. Vous devez maintenant aller tout au bout à l'est des égouts pour atteindre l'escalier menant aux esclaves.

Les esclaves

LE BLOC DES ESCLAVAGISTES



A : La petite fille,
B : Les enfants prisonniers,
C : Deux Yuan-Ti,
D : Deux magiciens et trois gardes,
E : Trois gardes,
S : Sortie.

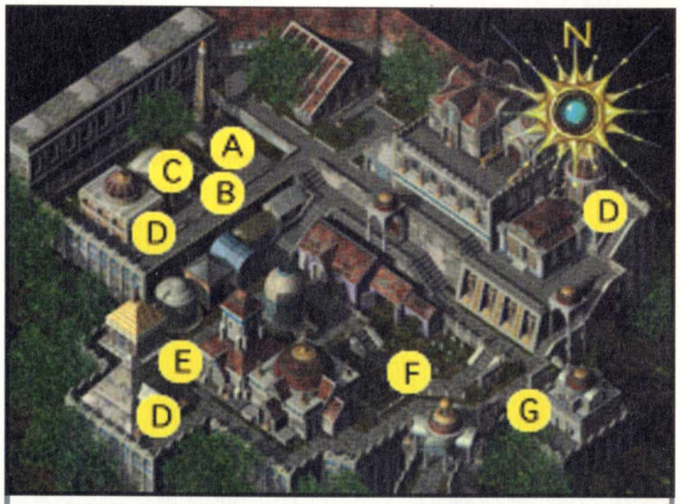
Par ce chemin, vous arriverez directement dans le repaire des esclavagistes. Éliminez-les tous **(18)** puis récupérez la **clé** du capitaine **Haegan**. Sortez par la porte nord, préparez des armes et des sorts de feu ou d'acide, car deux Trolls vous attendent dans la salle suivante. Parlez à la **petite fille**, puis donnez-lui 100 pièces d'or avant qu'elle s'en aille pour augmenter la réputation de votre groupe. Retournez dans la salle des esclavagistes, désarmez le piège au pied de l'escalier, puis sortez par l'ouest. Libérez les **deux enfants** prisonniers dans les cellules nord et sud, et désarmez le piège à l'entrée de la salle suivante, à l'ouest.

18

Passez dans la salle nord et éliminez les deux Yuan-tis qui s'y trouvent. Fouillez la pièce en faisant attention au piège sur le coffre, puis apprêtez-vous à entamer un combat difficile. Vous trouverez, dans la salle sud, des **magiciens** entourés d'archers et de combattants. Commencez par invoquer des monstres pour distraire les mages, puis neutralisez-les avec vos lanceurs de sorts. Envoyez vos guerriers dans la bataille pour nettoyer la vermine présente dans la pièce **(19)**. Fouillez la pièce et les corps de vos ennemis, puis désamorcez le **piège** sur la troisième marche de l'escalier sud. Engagez-vous dans le couloir est et éliminez les deux gardes pour atteindre l'escalier au sud-est. Vous voilà de retour dans le taudis. Retournez à la taverne et discutez avec **Hendak**. Il vous remettra de l'argent et du matériel pour avoir fini cette quête. Dans ce qu'il vous remettra, vous trouverez une **épée bâtarde +3**.

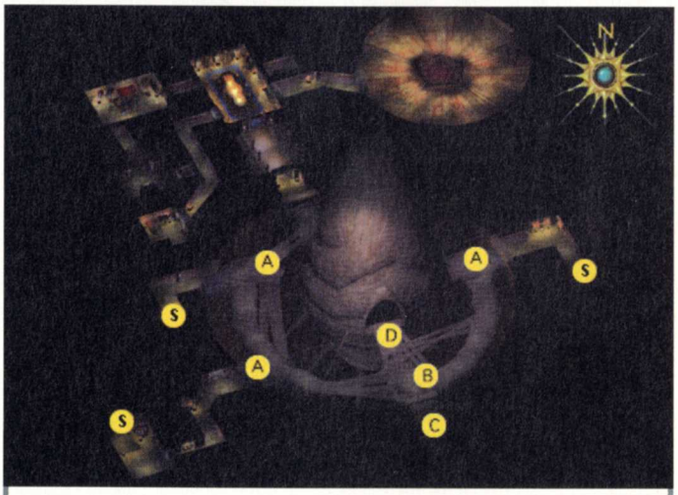
19

LE CIMETIÈRE



A : La tombe ouverte,
B : Kamir le paladin,
C : Le roi de la crypte,
D : Entrées des catacombes,
E : Nevin et l'oncle Lester,
F : Tombe de Wellyn,
G : Arenthis et Risa.

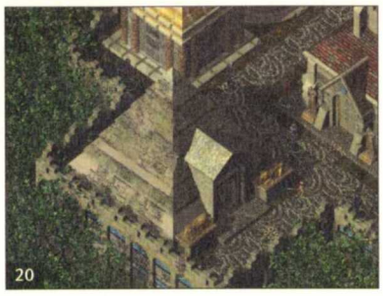
Les grimoires de Kaza et de Neveziah



A : Six araignées,
B : Deux araignées, deux ettercaps,
C : Vers les donjons sud,
D : Trois araignées,
S : Sortie vers la surface.

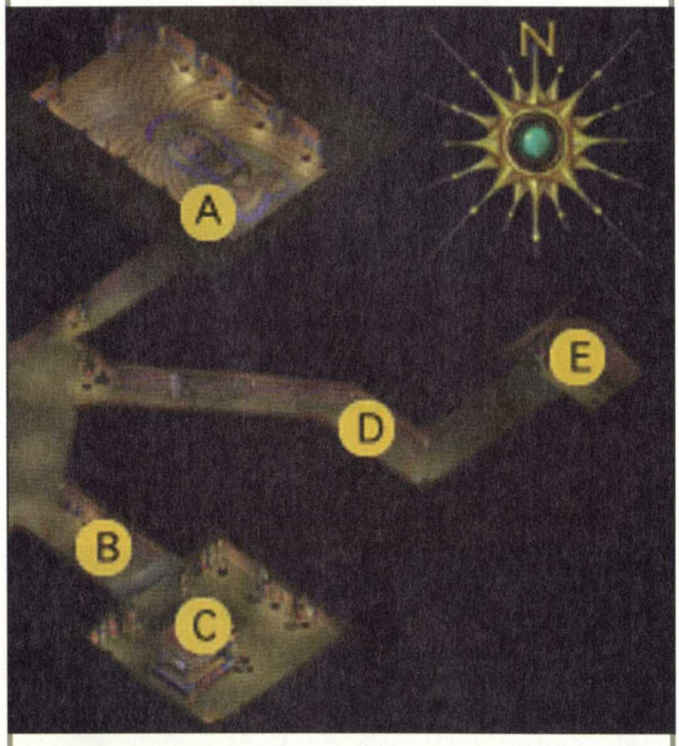
Ces deux grimoires se trouvent presque au même endroit, dans les catacombes. Nous allons détailler le travers commun de ces quêtes, puis séparer les deux histoires, suivant que vous vous y rendrez avec **Korgan** ou **Edwin**. Vous trouverez **Korgan** à l'entrée de la taverne de la Couronne de Cuivre, et **Edwin** dans la guilde des voleurs (voir la quête spécifique des voleurs).

Le trajet commun aux deux quêtes :
Vous devez donc quitter les Bas Quartiers pour vous rendre au **District du**


20

Cimetière. Au sud de celui-ci, vous trouverez une tombe en forme de pyramide avec deux lions gardant l'entrée **(20)**. Pénétrez-y et détectez les pièges présents dans le couloir. Fouillez les coffres afin de récupérer de l'or et des sorts, puis détruisez le groupe d'araignées au bout du couloir. Dirigez-vous vers le sud-ouest et détruisez le groupe d'ettercaps et d'araignées qui gardent le passage vers les donjons sud.

LES DONJONS



A : Passage secret,
B : Pièges de flammes,
C : La tombe pillée,
D : Six ennemis,
E : Sarcophage scellé,
S : Sortie vers la surface.

Pénétrez dans le passage pour atteindre une **salle égyptienne (21)**. Invoquez les monstres car il y a quatre petites pièces de chaque côté, et leur porte s'ouvriront lorsque vous avancerez dans la pièce principale. Des blêmes, des zombies, des nécrophages, des combattant squelettes et une créature vous mèneront la vie dure. Récupérez leur maigre butin, puis désactivez les pièges sur la **mosaïque du pharaon** (les yeux, le menton et la main gauche). Ouvrez le passage secret dans le coin sud-est de la pièce, et engagez-vous dans le couloir. Abattez les momies et les ombres pour atteindre une intersection. Fouillez les jarres et prenez vers l'est en faisant attention au piège devant le sarcophage, puis ouvrez le sarcophage pour faire apparaître un mort-vivant. Exterminez-le afin d'obtenir une **lance halyonienne +1**. Maintenant, vous devez retourner à l'intersection (**quête de Korgan**) ou à l'est (**quête d'Edwin**).

21

LE GRIMOIRE DE KAZA (QUÊTE DE KORGAN)

Retournez à l'intersection et descendez vers le sud. Désactivez les trois pièges dans le couloir qui vous mènera à la salle suivante. **Korgan** s'apercevra que la tombe a déjà été pillée par **Shagbag**, et celui-ci se trouve chez **Pimlico**. Détruisez la momie et les gardes squelettes protégeant le **tombeau (22)**, puis prenez les objets dans les deux jarres à l'est. Vous devez maintenant sortir des catacombes pour vous rendre dans le district du temple... Vous trouverez la maison de **Pimlico** juste à côté du **temple de Lathandre**, au nord, mais elle a été pillée, elle aussi ! **Pimlico** a les tripes à l'air et **Korgan** pensera tout de suite à son ancienne équipe, pour ce méfait. Fouillez la maison en faisant attention au piège, puis dirigez-vous vers les **Bas Quartiers**.

22

Vous devez aller sur le toit de la Couronne de Cuivre. Montez les escaliers et surprenez **Shagbag** et son groupe de voyous **(23)**. L'ancien collègue de **Korgan** invoquera des monstres autour de lui, mais la bataille devrait tourner rapidement à votre avantage. Récupérez le livre de la liche **Kaza** sur la dépouille de **Shagbag**, et les quelques trésors sur vos victimes, puis allez à la taverne de la Couronne de Cuivre pour vendre le livre et terminer **la quête de Korgan**.

23

LE GRIMOIRE DE NEVEZIAH (QUÊTE D'EDWIN)

Éliminez le groupe de momies et de blêmes présents après l'angle du couloir, et poursuivez vers l'est. Vous atteindrez une petite salle où **Neveriah** habite depuis des siècles... Parlez avec lui et demandez-lui le parchemin Néthère. Un combat en résultera car il ne voudra pas vous le donner. Détruisez-le et fouillez les caisses pour obtenir quelques sorts. **Edwin** récupérera le grimoire, sans vous le montrer, et vous n'avez plus qu'à retourner à vos occupations puisque les premiers effets du **parchemin de Néthère** ne commenceront que dans cinq jours. Au bout de **cinq jours**, **Edwin** aura traduit une partie du parchemin. Il obtiendra 50 000 points d'expérience et ne dira plus rien. En fait, il restera muet pendant 24 heures jusqu'au moment où il se transformera en **femme** !!! Vous devrez maintenant attendre **20 jours** qu'un **Sorcier Rouge** vienne vous poser des questions sur **Edwin**. À ce moment de la partie, couvrez **Edwin** et répondez à Degardan que vous ne l'avez pas vu. **Deux jours** plus tard, il reviendra vous voir et démasquera **Edwin**. Il utilisera ses pouvoirs magiques pour redonner à **Edwin** son aspect normal. Un combat va commencer entre votre équipe et le Sorcier Rouge. Vous récupérerez, sur son corps, une **baguette d'invocation de monstres**, un **bâton +2** et quelques sorts. Ainsi se termine **la quête du parchemin de Neveriah**.

Le fantôme du petit Wellyn

Lorsque vous arriverez dans le cimetière, le fantôme d'un petit garçon vous accostera. Pour qu'il puisse reposer en paix, vous devez lui rapporter son **ours en peluche**. Il se trouve dans l'auberge de la Couronne de Cuivre et est détenu

par **Llynis**. Vous le trouverez dans une chambre, du côté des filles de joie. Exigez l'ours et apportez-le à **Wellyn**. Le jour suivant, parlez à ses parents pour obtenir des points d'expérience (5 000).

Le Paladin éploré et la petite fille

À l'entrée du cimetière, sur la droite, vous rencontrerez un prêtre nommé **Arenthis**. Il vous parlera d'une enfant qui vient de perdre ses parents (**Risa**). Pourrez-vous quelque chose pour elle ? Oui, bien sûr. Un paladin du nom de **Kamir** vient de perdre l'enfant dont il avait la garde. Vous le trouverez au nord-ouest du cimetière. Parlez-lui de **Risa** et il décidera de l'adopter. Et hop, 3 000 points d'expérience pour une bonne action !

L'homme enterré vivant

Au pied de l'obélisque, à l'ouest du cimetière, vous trouverez une tombe ouverte. Ouvrez le cercueil pour discuter avec **Tirdir**. Acceptez de retrouver les brigands qui l'ont enterré vivant et il vous donnera un morceau d'étoffe rouge. Discutez avec le fossoyeur, au nord-ouest, pour qu'il vous apprenne que l'homme en rouge peut être dans le District du Pont. Vous trouverez le brigand au sud du district, au bord de l'eau. Son nom est **Am Si** et il est habillé tout en rouge. Parlez-lui et faites-lui peur pour qu'il se sauve dans la maison au sud. Suivez-le et vous rencontrerez **Camitis** et **Reti**. Ils abattront alors **Am Si** et s'enfuiront. Rattrapez-les dans la rue et éliminez cette racaille. Vous trouverez, sur leurs corps encore chauds, de l'or et surtout une paire de **bottes d'évitement**. Retournez dans la maison des ravisseurs et montez l'escalier afin de libérer **Dame Elgea**. Vous aurez deux façons de terminer cette affaire. Soit vous libérez la dame (16 750 points d'expérience), soit vous exigez la rançon ! Dans ce cas, récupérez la note dans le placard, puis rendez-vous à l'auberge de la Couronne de Cuivre, à la tombée de la nuit. Discutez avec Welther pour qu'il vous remette une **paire de pantalons d'argent**, mais votre réputation perdra 2 points (ben oui...).

Autres événements

Près de la tombe en forme de pyramide, vous rencontrerez **Nevin** qui est persécuté par son oncle décédé. Si vous exterminez **Lester** avant qu'il n'élimine **Nevin**, vous gagnerez 6 500 points d'expérience.
Si vous vous promenez dans le cimetière la nuit, vous pourrez tomber sur des **voleurs**, au nord du cimetière. Comme ils seront en train de facturer une tombe, ils vous attaqueront. Vous devrez les battre pour avoir la paix.

Juste en dessous de l'obélisque, à l'ouest du cimetière, vous apercevrez la tombe d'un roi. Pénétrez-y et combattez le **Roi de la crypte**. Mais attention, il vous faudra des armes magiques pour le détruire. Récupérez ensuite la **Namarra +2**, une épée longue, et quelques trésors en fouillant la crypte.

La quête d'Anomen

Le premier événement concernant **Anomen** apparaît au bout d'une semaine. En attendant, je vous propose d'effectuer quelques sous-quêtes du sous-chapitre précédent, LE CIMETIÈRE.

Le meurtre de Moira

Après que le messager a annoncé l'assassinat de la sœur, Anomen vous demandera de rendre visite à son père. Acceptez, rendez-vous au District Gouvernemental, et pénétrez dans le domaine **Delryn**, à l'est de la carte. Vous trouverez **Cor Delryn**, le père d'Anomen, dans la cuisine. Une discussion animée commencera au sujet de **Moira**, la jeune femme assassinée par **Saerk le Calimshite**. Dans la discussion suivante, vous devrez persuader **Anomen** de renoncer à sa vengeance (10 500 points d'expérience). Lorsqu'**Anomen** annoncera sa décision à son père, celui-ci le bannira à jamais... Sortez de la maison et rendez-vous au **bâtiment du conseil des Six** afin de rencontrer **Bylanna**. Vous la trouverez à gauche en entrant dans la salle. Discutez avec elle et forcez à nouveau **Anomen** à renoncer à sa vengeance (7 500 points d'expérience). Retournez discuter avec **Cor** et attendez 10 jours pour que commence **une nouvelle quête axée sur Anomen**.

Anomen, chevalier de l'ordre radieux

Au bout de 10 jours, si vous êtes en ville, **Sire Ryan Trawl** viendra discuter avec **Anomen**. Il lui demandera de se rendre au **Quartier général du Cœur Radieux (24)** pour devenir un Chevalier de l'Ordre... Le **Prélat** de l'Ordre intronisera **Anomen** (50 000 points d'expérience) à la condition qu'il ne se soit pas vengé de la mort de sa sœur. Vous devrez maintenant utiliser Sire pour parler à **Anomen** !

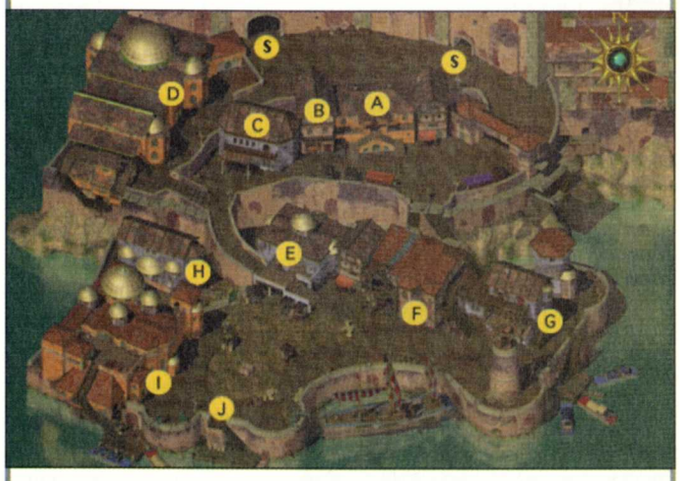
Il sera temps pour vous de choisir une quête spécifique à votre classe de personnages, pour obtenir assez d'argent afin de payer **Bayle**. Ces quêtes sont importantes car, en les terminant, vous obtiendrez un bastion. Reportez-vous à la fin de la solution au chapitre QUÊTES SPÉCIFIQUES AUX CLASSES DE PERSONNAGES.

Lorsque vous aurez obtenu **15 000 pièces d'or**, deux messagers vous accosteront. L'un de la part de **Bayle**, et l'autre de la part d'une chef de guilde des catacombes. Vous devrez choisir votre camp, car le but commun des forces en présence est de détruire l'autre ! Reportez-vous au CHAPITRE 3 et choisissez votre camp : LA GUIDE DES OMBRES ou LA GUILDE DES VAMPIRES.

CHAPITRE 3

CHOIX 1 : LA GUILDE DES OMBRES

LES DOCKS



A : Temple d'Oghma,
B : Maison de Valygar,
C : Maison de Prebek,
D : Hall de la Guilde des Voleurs de l'Ombre,
E : Taverne de la Bonté Marine,
F : Guilde de Mae'Var,
G : Maison de Cromwell,
H : Maison de Rayic Gethras,
I : Domaine Galvarey,
J : Vers le chantier naval,
S : Sortie du district.

Aran Linvail

Retournez dans les bas quartiers et pénétrez dans la maison de **Bayle**. Il vous annoncera une bonne nouvelle. Le prix pour obtenir de l'aide, afin de sauver Imoen, est descendu de 20 000 pièces d'or à 15 000. **Aran Linvail**, le véritable maître des Ombres, désire vous voir. **Bayle** vous remettra une **clé** ouvrant une porte secrète, dans la guilde des Ombres. Le chapitre III commence à ce moment précis de votre quête. Retournez donc sur les quais et pénétrez dans la guilde amie. Une fois à l'intérieur, dirigez-vous vers le nord, cherchez un **passage secret (25)** dans le mur nord de la dernière pièce, et ouvrez-le grâce à la clé.

25

Vous arriverez dans une grande pièce remplie de tables. Dirigez-vous vers le nord et cherchez le passage secret. Suivez le couloir, utilisez l'escalier et ouvrez la porte au bout du pont. Au bout du couloir suivant, vous trouvez une porte sur le mur est : ouvrez-la afin de rencontrer le véritable maître de la guilde des Ombres, qui est... **Aran Linvail (26)**. Il va vous proposer un échange de service, pour compenser les 15 000 pièces d'or que vous avez données à **Bayle**. **Aran** vous donnera des **objets magiques** et vous demandera de travailler pour lui. Acceptez la proposition, puis retournez dans la salle principale (remplie de tables). Sortez par la porte au sud pour sortir directement de la guilde.

26

Les deux premiers jobs pour Aran

Dirigez-vous vers le sud des docks pour atteindre un quai. **Mook, la capitaine de Aran (27)**, vous y attendra dès la nuit tombée. Discutez avec elle pour qu'elle vous explique le topo. Une cinématique commencera et un étrange personnage apparaîtra sur le quai. Il s'agit de **Lassal** (pour l'instant vous n'avez pas besoin de savoir quel est son rôle, non... n'insistez pas, je ne dirai rien, et toc !). Il abattra **Mook** puis vous attaquera. Dès que vous l'aurez blessé, il disparaîtra ! Retournez voir **Aran** pour lui annoncer la mauvaise nouvelle. Sur le chemin du retour, vous pourrez peut-être tomber sur **Del, Valen, Tanova** ou **Parisa**, des voleuses de la guilde des vampires. Détruisez-la ainsi que les vampires qui les accompagnent, et retournez voir **Aran**.

27

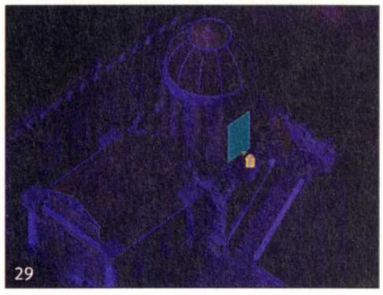
Aran sera triste de la mort de **Mook**, mais il sera aussi sûr d'une chose : il y a des traîtres dans sa guilde ! Il vous suggérera de vous rendre à l'**auberge des Cinq carafes**, dans le district du pont, pour vous faire passer comme de jeunes recrues auprès de ceux qui veulent passer dans le camp ennemi. Préparez-vous à une bataille acharnée et dirigez-vous vers le district du pont. Lors de votre déplacement, vous aurez peut-être l'occasion de sauver **Renfeld** et de rapporter son corps à **Rylock**, aux docks, mais cela est une autre quête. Revenons à nos moutons. **L'auberge des Cinq carafes** se situe à peu près au centre de la carte.

Montez au 1er étage et ouvrez la seconde porte à gauche. **Jaylos** et **Caehan** vous accosteront **(28)**. Répondez que vous croyez qu'ils sont des espions pour que **Caehan** vous révèle le nom de leur contact : **Gracen**. Éliminez les deux intrus, puis attendez le soi-disant **Gracen**. Il arrivera en criant. Appelez-le par son nom afin qu'il vous parle du lieu de la guilde. Une fois qu'il aura parlé du cimetière, éliminez-le et fouillez-le pour récupérer une **épée +2**. Retournez voir **Aran** dans sa guilde pour lui donner l'information.

28

L'attaque de la guilde ennemie

Pendant votre absence, **Bodhi**, la maîtresse de la guilde ennemie, a tenté d'attaquer **Aran**. Il devient urgent de réduire cette guilde à néant, pour la sécurité de tout le monde. **Aran** vous remettra des **pieux** et vous demandera de vous rendre au cimetière pour réaliser votre mission. Sortez de la guilde et allez au cimetière situé à l'est de la ville. Une fois sur place, si vous avez **Edwin** avec vous, il vous parlera d'un parchemin. Si vous êtes intéressé, reportez-vous au sous-chapitre précédent, LE PARCHEMIN D'EDWIN, sinon rendez-vous vers le nord de la carte pour apercevoir une tombe en forme de tour **(29)**. Ouvrez la porte et entrez-y. Au bout du couloir, une troupe d'araignées se jettera sur vous : méfiez-vous des araignées géantes qui risquent de vous empoisonner. Dans la grande salle circulaire, allez vers le sud-ouest pour détruire un groupe d'ettercaps et d'araignées, puis dirigez-vous vers l'ouest afin de détruire trois araignées géantes.


29

Engagez-vous dans le passage juste derrière. Vous voilà dans le repaire de **Pai'Na (30)**. Neutralisez TOUTES les araignées et éliminez leur maîtresse pour récupérer une **figurine d'araignée noire**. Pensez à fouiller le nid des araignées, avant de sortir, puis dirigez-vous vers l'est. À l'intersection, allez au sud, détruisez un autre groupe d'araignées, puis dirigez-vous vers l'ouest. D'autres araignées vous attaqueront : exterminez-les puis continuez vers l'ouest, à l'intersection, pour rencontrer **Haz** et son golem **Fleshy**. Discutez avec lui, puis suivez le golem. Il vous mènera devant Lassal (tiens, tiens, encore lui...). Il laissera des morts-vivants au combat puis disparaîtra. Éliminez tout le monde, puis avancez vers l'ouest.

30

En arrivant dans une salle avec une longue table en son centre, **Lassal** vous haranguera et lancera des goules dans la bataille, ainsi qu'un vampire novice, **Gellal**. Une fois qu'ils sont éliminés, sortez de la salle par le sud et engagez-vous dans le couloir. À l'intersection, allez au sud et exterminez le golem d'argile présent dans la salle des cercueils **(31)**. Ouvrez le passage à l'ouest, et exterminez le second vampire novice **Durst**, ainsi que la goule dans la salle

31

de la baignoire, pleine de sang. Dans cette baignoire, vous trouverez une **masse magique de disruption** (très utile contre les morts-vivants !). Retournez dans la salle des deux cercueils, et utilisez des pieux pour exterminer définitivement les deux vampires que vous avez vaincus. Retournez dans le couloir et allez vers l'est, puis vers le sud pour atteindre une chambre. Ouvrez le coffre et fouillez le bureau pour obtenir d'autres pieux et quelques trésors, puis retournez dans la salle de la grande table.

Vous apercevrez un couloir partant du mur nord. Détruisez les vampires qui s'y trouvent (dont **Tanova**), puis allez tout au bout du couloir. Le sol de la salle suivante est recouvert de pics. En fait, c'est une salle de torture, conçue pour récolter le sang des victimes. Ne vous y aventurez pas car il n'y a rien à récupérer. Retournez dans la salle de la grande table, et utilisez l'escalier au nord pour descendre dans les entrailles de la guilde des vampires... Éliminez les deux goules dans le couloir, puis ouvrez la porte située tout au bout.

32

Attention ! Trois vampires débutants et quatre Grimwarders gardent la **pièce octogonale suivante (32)**. Restez dans le couloir et détruisez ces monstres, un par un, pour ne pas prendre trop de risques. Derrière la porte ouest, vous trouvez un **Katana +2** et l'**Armure d'ombre**.

Passez ensuite la porte au nord pour retrouver **Lassal** (encore une fois). Il vous défiera et disparaîtra. Montez au niveau supérieur... Pour cela, retournez donc à l'escalier pour revenir à la salle avec la grande table en son centre. Dirigez-vous vers le nord, en direction de la salle de torture. Longez les murs de la salle pour ne pas déclencher de piège, et attaquez **Lassal** au nord de la salle. Lorsque vous l'aurez neutralisé, sortez de la salle de torture et dirigez-vous vers la salle des cercueils, au sud de la carte. Éliminez définitivement **Lassal** en lui plantant un pieu dans le cœur, et c'est à ce moment précis que **Bodhi**, la maîtresse de la guilde des vampires, apparaîtra. Elle est vraiment très forte et, en plus, elle possède une résistance à la magie. Protégez vos deux guerriers en utilisant la magie Protection du plan négatif, puis attaquez-la jusqu'au moment où elle se transformera en chauve-souris.

Sortez de la guilde des vampires et dirigez-vous vers les docks. Pénétrez dans la guilde des Ombres, et retournez discuter avec **Aran Linvail** pour lui annoncer que vous avez rempli votre part du contrat. Il vous apprendra qu'il s'est en fait servi de vous, et s'en excusera. Dès que vous serez prêt à partir vers Spellhold, dites-le lui. Vous apercevrez alors une cinématique mettant en scène Imoen et Irenicus, puis Aran vous présentera le Capitaine de la Galante **Saemon Havarian**. **Sime**, une acolyte de **Aran**, fera aussi partie du voyage qui vous mènera au **CHAPITRE 4**...

CHOIX 2 : LA GUILDE DES VAMPIRES

Attention, si vous avez déjà travaillé pour la guilde des Ombres (accord avec Renal Bloodscalp) ou que vous êtes un **voleur**, vous ne pourrez pas effectuer cette partie du jeu. Retournez au chapitre LA GUILDE DES OMBRES.

TRAVAILLER POUR BOHDI

Rendez-vous au cimetière de nuit pour rencontrer **Bodhi**. Elle vous proposera de retrouver Imoen pour 15 000 pièces d'or. En échange, vous devrez travailler pour elle. Répondez que vous êtes d'accord. Elle vous prendra l'or et vous accordera l'accès à sa guilde (au sud-ouest dans le cimetière), puis vous désignera votre première mission : dérober une **cargaison** sur les quais. Dirigez-vous vers le quartier des docks puis, une fois arrivé, allez vers le sud pour atteindre les quais **(33)**. Dès votre arrivée sur les quais, les membres de la guilde des voleurs, dont **Monk**, une capitaine, vous sauteront dessus. Éliminez-les puis récupérez la **Hache de Rifthome +3**, une **Épée courte +2** ainsi que le **chargement** que vous devez remettre à **Bodhi**. Retournez au cimetière et pénétrez dans **la guilde de Bodhi**.

33

LE CHOIX DE LA SECONDE MISSION

Suivez le couloir pour atteindre la pièce principale. Vous y trouverez une longue table en son centre. **Bodhi** se trouve au bout de la table. Après que **Bodhi** a récupéré le chargement, elle vous demandera de choisir entre deux missions : une immorale et une autre pour les héros.

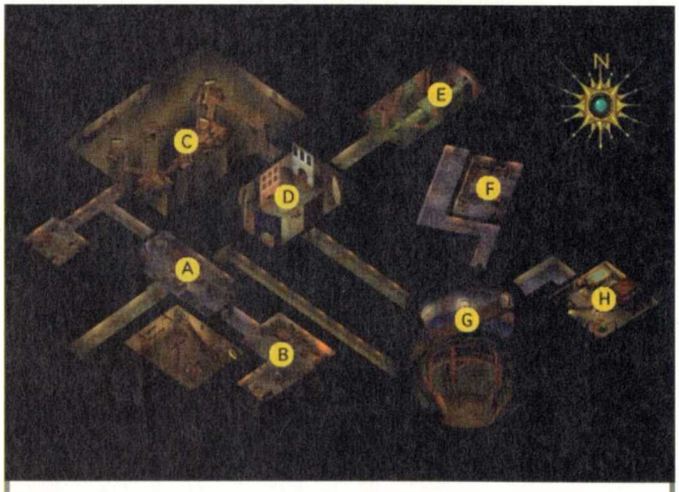
Choix 1 : La mission des héros. Il vous faut récupérer un traître de la guilde des voleurs, nommé **Palern Flynn**. Sortez du cimetière et rendez-vous sur les docks. Vous trouverez la **guilde des Ombres (34)** à l'ouest de la carte. Éliminez les gardes présents à l'entrée principale, puis dirigez-vous vers le sud. Montez l'escalier en direction de l'ouest et ouvrez la porte en haut de celui-ci. Éliminez les voleurs présents dans la pièce, en faisant attention au mage dans le coin nord-ouest. Descendez au rez-de-chaussée et éliminez tous les voleurs que vous verrez. Remontez à l'étage et discu-

34

tez avec **Palern Flynn (35)** pour le libérer, puis fouillez la guilde pour récupérer des trésors de faible valeur. Retournez voir **Bodhi** dans son repaire pour obtenir de l'expérience et passer à la suite de votre association.

Choix 2 : La mission immorale. Il faut assassiner un marchand, dans le District Gouvernemental nommé **Vulova**, et placer des indices compromettants dans sa maison. Si vous avez des personnages bons, dans votre groupe, vous devrez faire face à une levée de boucliers. Sortez de la guilde puis du Cimetière, et rendez-vous dans le District Gouvernemental. Regardez votre plan pour situer **la maison de Vulova**. Elle est tout au nord à droite du temple. Une fois dans la maison, discutez avec votre victime, puis éliminez-le ainsi que ses gardes. Placez ensuite deux des objets (robe de voleur et couteau) que **Bodhi** vous a remis dans la piscine, pour impliquer **Vulova (36)**. Après votre méfait, il est temps de retourner voir **Bodhi**, au Cimetière, pour qu'elle vous confie votre mission principale...

La destruction de la guilde des voleurs

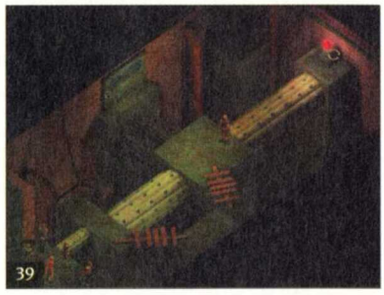


A : Pièce principale,
B : Salle de torture,
C : Les ponts de bois,
D : La salle d'entraînement,
E : Le bouton rouge,
F : Haz le mage,
G : Le pont des égouts,
H : Aran Linvail.

Une bataille importante commence à se dessiner. Vous allez devoir éliminer la guilde des voleurs de l'ombre, pour **Bodhi**. Pour cela, il faudra éliminer **Aran Linvail**, le maître de la guilde. Commencez par sortir du cimetière, puis rendez-vous dans les Bas Quartiers pour parler à **Gaelan Bayle**. Sa maison se trouve au nord-est de la carte. Pénétrez-y et attaquez-le tout de suite, car il ne collaborera pas avec un traître. Fouillez sa dépouille pour obtenir des objets intéressants, comme une **Armure de cuir +3**, une **Épée courte +2**, une **Cape de protection +1** ou encore une **Arbalète légère +2**, mais surtout la **Clé du grenier des voleurs de l'ombre** ! Sortez de la maison et allez directement sur les docks pour pénétrer dans la guilde des voleurs de l'ombre. Si, tout à l'heure, vous n'avez pas éliminé tous les voleurs, il est temps de le faire. Allez dans la petite pièce, au nord-est de la guilde, et utilisez la clé sur le **passage secret (37)**.

Vous arriverez dans une grande salle remplie de voleurs **(A)**. Neutralisez les cinq gardes, puis dirigez-vous vers la petite porte au sud. **Tizzak**, un homme de main de **Bodhi**, vous demandera d'abattre son tortionnaire afin de le libérer. Engagez-vous dans le passage du coin sud-est, et éliminez **Booter (B)**. Prenez la **clé de la prison** qu'il possède, ainsi que son **Épée à deux mains +2**, puis libérez **Tizzak**. Il vous révélera que le sanctuaire de **Aran** est protégé par deux portes magiques, dont l'une s'ouvre grâce à un bouton (facile), et l'autre grâce à une clé (aïe) qui est sûrement détenue par un magicien nommé **Haz**. Ouvrez la porte dans le coin nord-ouest de la salle principale, et engagez-vous dans le couloir. À l'intersection, prenez à droite pour atteindre les ponts de bois **(38) (C)**. Les hommes de main de **Dedral** vous sauteront dessus rapidement. Faites attention aux archers postés en hauteur, et progressez vers le nord, puis vers l'est.

Vous arriverez dans la salle d'entraînement (fausses façades d'immeubles) **(D)**. Faites attention aux pièges, dissimulés sur le sol, qui vous mettront en cage et utilisez l'escalier au nord-est de la salle pour arriver dans un couloir truffé de pièges. Avancez prudemment pour atteindre **un gros bouton rouge (39) (E)**. Actionnez-le puis retournez dans la salle d'entraînement. **Dedral** et ses hommes tenteront une embuscade : éliminez-les définitivement, prenez l'**anneau de crochetage de serrure** de **Dedral**, puis engagez-vous dans le passage sud-est. Détruisez les orques présents dans le couloir, puis ouvrez la porte tout au bout. Ouvrez la porte suivante, suivez le couloir (piégé) pour rencontrer **Haz le mage**, situé au fond de la première salle de droite **(F)**. Une fois que **Haz** et ses gardes du corps auront été décimés, récupérez la **clé de la tanière d'Aran**. Vous devez maintenant retourner dans la salle principale de ce niveau.



Ouvrez la **porte secrète du mur nord** et engagez-vous dans le couloir. Éliminez les orques, désactivez les pièges et détruisez les ombres. Engagez-vous dans l'escalier allant au nord et éliminez l'élémental d'air présent sur le pont **(G)**. La porte suivante est ouverte, si vous avez appuyé sur le gros bouton rouge. Ouvrez la suivante grâce à la clé prise sur **Haz** pour, enfin, rencontrer **Aran Linvail (40) (H)**. Il sera entouré par une nuée de voleurs, dont certains sont des mages ou des prêtres. Assurez-vous de neutraliser les lanceurs de sorts rapidement, pour ne pas trop galérer, car vous allez assister à une débauche de sortilèges ! Une bonne technique consiste à envoyer quelques monstres dans la pièce, et d'attendre

40

que les ennemis sortent au compte-gouttes. Vous récupérerez, sur le cadavre d'**Aran**, une **Amulette de pouvoir**, une **Côte de mailles elfique +1**, un **Anneau de protection +2**, une **Épée courte +2**, une **Arbalète légère +2** ainsi qu'une **Baguette d'effroi**. Fouillez le meuble à droite de la porte d'entrée pour trouver un **Anneau d'invocation de Djinns** et un **Katana +2**. Il ne reste plus qu'à annoncer la bonne nouvelle à **Bodhi** pour conclure cette guerre des guildes.

Une fois devant **Bodhi**, dans son repaire au cœur du cimetière, elle sera satisfaite (et y a d'quoi !!!) du succès de votre expédition. Après une longue discussion, **Bodhi** vous révélera que **Imoen** et **Irenicus** se trouvent dans un asile appelé **Spellhold**. **Bodhi** organisera le voyage pour vous, car l'asile se trouve sur une île. **Bodhi** est la reine du double-jeu. En aidant **Irenicus**, puis votre équipe, elle espère obtenir les pouvoirs de son "frère". Dès que vous serez prêt à partir, dites-le lui. Vous apercevrez alors une cinématique mettant en scène **Imoen** et **Irenicus**, puis **Aran** vous présentera le capitaine de la Galante, **Saemon Havarian**. **Bodhi** fera aussi partie du voyage qui vous mènera au **CHAPITRE 4**...

CHAPITRE 4

SPELLHOLD

Le piège

Si vous avez travaillé avec la guilde des ombres, dès l'arrivée à Brynnlaw **Del**, **Parisa** et **Valen** vous attaqueront. Ben oui, il fait nuit ! En fait, c'est le capitaine de la Galante qui vous a trahi ! Si vous ne voulez pas vous battre, il suffit de vous rendre à la poupe du navire et de vous reposer. Au réveil, il fera jour et les vampires auront disparu. Sinon, en vous approchant doucement du capitaine, vous pourrez attirer **Del** et la détruire sans que ses congénères ne viennent vous attaquer. Répéter l'opération avec les deux suivantes pour être tranquille. Si vous avez travaillé pour **Bodhi**, aucune mauvaise surprise ne viendra perturber votre débarquement. Rendez-vous devant le repaire de **Desharik (41)** le pirate, et soudoyez le garde pour qu'il vous laisse entrer dans la maison (300 pièces d'or). Discutez avec le seigneur des pirates en prétextant la folie. Faites parler **Minsc** puis **Yoshimo** pour que **Desharik** accepte de vous faire interner à **Spellhold**.

41

42

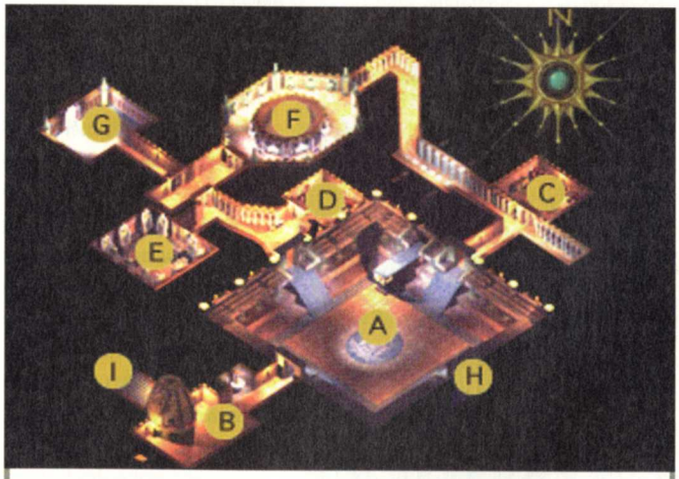
Le jeu reprendra à l'intérieur de **Spellhold**, dans le quartier des cellules. Visitez-le et parlez avec les aliénés. Vous trouverez **Imoen** (enfin !) dans la dernière cellule au nord, mais elle ne vous reconnaîtra plus... **Irenicus** apparaîtra et vous révélera deux choses : il est le nouveau maître des lieux et **Yoshimo** travaille pour lui ! Même si vous n'avez pas **Yoshimo** dans votre équipe, cela ne changera pas le problème : **Irenicus** vous tient et il est décidé à vous en faire baver... La cinématique se poursuit dans la salle d'expérience **(42)** et vous apprendrez qu'**Imoen** est, elle aussi, une enfant de **Bhaal** (ben v'la aut'chose...). Ensuite, **Irenicus** commencera son expérience sur vous et vous plongerez dans les bras de Morphée, à moins qu'il ne s'agisse des pattes du diable, lui-même.

Le cauchemar

Vous voilà dans un véritable cauchemar. **Imoen** vous demandera de venir la rejoindre à l'intérieur du château. Dirigez-vous vers l'ouest pour apercevoir un **démon** bloquant l'entrée **(43)**. Il vous demandera un sacrifice pour vous laisser passer : vous devrez perdre un point sur une de vos compétences. Choisissez-en une qui ne soit pas majeure pour votre classe de personnages, puis entrez dans le château. Vous trouverez **Imoen** dans le fond de la salle ouest. Elle vous parlera de combattre ensemble la créature. Sortez du château et dirigez-vous vers le sud afin de trouver **Bhaal**. Parlez avec lui, puis entrez de nouveau dans le château : **Bhaal** vous suivra. Dirigez-vous vers Imoen pour qu'elle le rende vulnérable, puis attaquez-le ! Si vous avez des armes de jet, utilisez-les en courant autour de l'estrade au centre de la pièce. Une fois que **Bhaal** agonise, vous sortirez de ce cauchemar. Retour dans la salle d'expérience. Tiens, **Bodhi** est ici, et elle est aussi une enfant de **Bhaal**...

43

Le labyrinthe, Niveau 1



A : Salle principale,
B : Salle de la tête,
C : Pièce du Golem,
D : Pièces des Gobelins,
E : Salle aux énigmes 1,
F : Salle aux énigmes 2,
G : Pièce du portail magique,
H : Vers le niveau 2,
I : Vers le niveau 3.

En partant, **Irenicus** donnera l'ordre à **Bodhi** de vous tuer. Elle ne le fera pas tout de suite, préférant s'amuser de vous voir courir un peu. Son jeu consiste à vous perdre dans un labyrinthe maléfique. Récupérez **Imoen** dans votre équipe, puis dirigez-vous vers le sud-ouest. Vous trouverez deux salamandres et un mage yuan-ti : détruisez-les et essayez d'actionner la **tête de la statue géante (44) (B)**. Celle-ci vous répondra qu'il faut la main du bâtisseur pour passer. Prenez le maigre trésor dans la jarre à droite de la tête, puis rebroussez chemin et montez l'escalier nord-est. Au bout du couloir, ouvrez la double

44

porte en face et détruisez le golem présent dans la pièce **(C)**. Dans deux tonneaux de cette pièce, vous trouverez un **sac de contenance**, des objets magiques, un sort et des **pierres magiques**.

Retournez dans la pièce principale et montez l'escalier nord-ouest. Ouvrez la porte de droite, éliminez les gobelins **(D)** et prenez le trésor dans le tapis.

45

Retournez dans le couloir et ouvrez la première porte à gauche pour entrer dans une **première pièce aux énigmes (E) (45)**. Vous apercevrez 11 statues et un coffre au milieu de la pièce remplie d'objets. À chaque statue correspond un objet. En voici la correspondance :

"Essayez toujours de me vaincre..." : Le **crâne humanoïde**.
"J'ai deux têtes et un seul corps..." : Le **sablier**.
"Je dis toujours la vérité..." : Le **miroir à main**.
"Prononcez mon nom..." : La **figurine de l'homme bâillonné**.
"Je sauverai sans doute votre vie..." : Le **médaillon de l'épée**.
"Je suis espoir pour ceux qui sont enfermés..." : Le **médaillon du soleil**.
"Je suis là depuis la nuit des temps..." : Le **cadran solaire**.
"Je suis la vie, rien n'est possible sans moi..." : La **jarre d'eau**.
"Nous sommes inséparables..." : Les **bottes usées**.
"Sans début ni fin, je suis à l'origine..." : L'**anneau d'or**.
"La nuit j'apparais sans que personne..." : Le **médaillon des étoiles**.

Placez les objets dans les coupelles de chaque statue afin de récupérer une **pierre ionique rose cendré**, ainsi qu'une **pierre de saphir** qui apparaîtront dans le coffre au centre de la pièce.

46

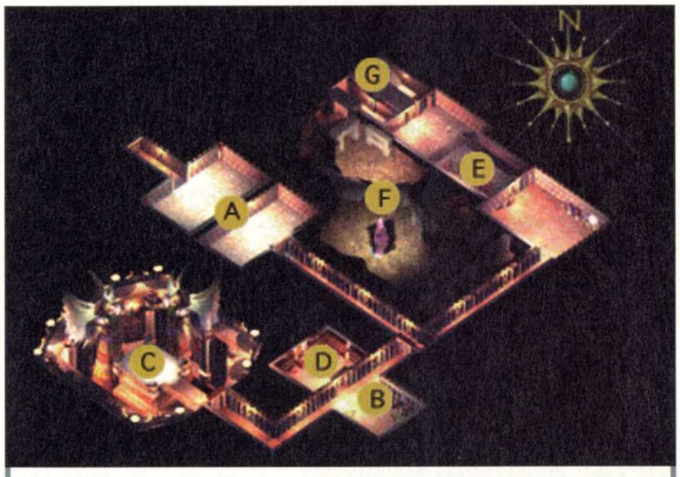
Retournez dans le couloir, ouvrez la porte au nord-ouest, puis ouvrez la porte au nord pour atteindre la **seconde pièce aux énigmes (F) (46)**. Cette fois-ci, ce sont 12 visages qui vous attendent. Entrez votre main dans leur bouche et la statue des énigmes vous posera des questions. Voici les correspondances :

"Plus léger que ce dont je suis constitué..." : Un **iceberg**.
"Je danse une gigue spirituelle..." : Le **feu**.
"L'homme qui m'inventa..." : Le **cercueil**.
"Ma vie ne dure que quelques heures..." : Une **bougie**.
"Plus il y en a, moins vous me voyez..." : L'**obscurité**.
"Nous venons observer la nuit..." : Les **étoiles**.
"Je peux être incolore bien que je puisse..." : Un **trou**.
"De tous vos biens, je suis le plus difficile à garder..." : Un **secret**.
"Aussi vivant que vous mais dépourvu de souffle..." : Un **poisson**.
"Je suis constitué de trous..." : Une **éponge**.
"Nous suivons et menons la route..." : Les **ombres**.
"Je vous ai été donné une fois pour toutes..." : Un **souffle**.

En répondant correctement aux 12 énigmes, vous obtiendrez un **Anneau de régénération** ainsi que 5 000 points d'expérience pour chacun des membres de votre groupe. Retournez dans le couloir précédent et ouvrez la porte nord. Détruisez les monstres présents dans le couloir, puis dirigez-vous vers le fond de la pièce pour apercevoir **un portail magique (G) (47)**. Attention ! Ce sont les pierres précieuses, que vous avez récupérées précédemment, qui servent de clé pour le portail (ne les mettez pas dans un sac). Cliquez une fois sur le portail pour faire apparaître un **muloup majeur** ! Détruisez ses défenses magiques puis éliminez-le. Reposez-vous, puis cliquez une nouvelle fois sur le portail. Le démon **Diantrefosse (fiélon du puits)** traversera le portail. Invoquez des monstres, éliminez ses protections puis attaquez-le pour le détruire. Cliquez une troisième fois sur le portail pour faire apparaître un **génie** qui vous récompensera en vous donnant une **Armure de plates du destin +3**. Vous devez maintenant vous rendre dans la pièce principale de ce niveau, et utiliser l'escalier sud-est pour atteindre le second niveau du labyrinthe **(H)**.

47

Le labyrinthe, Niveau 2



A : Salles des ombres,
B : La liche,
C : Cercueil de Dace Sontan,
D : Bibliothèque,
E : Salle du grimoire,
F : Repaire des Kobolds,
G : Vers le niveau 1.

Avancez prudemment dans la salle au sud-est, car vous allez faire apparaître trois **ombres des roches**. Pour ruser un petit peu, vous pouvez rester dans le couloir et envoyer des monstres dans la salle afin de repérer les ombres **(A)**. Détruisez-les puis avancez dans la salle suivante pour détruire les autres ombres des roches. Si votre groupe est séparé en deux, à cause de la porte entre les deux salles, utilisez un voleur pour l'ouvrir. Votre groupe sera ainsi moins vulnérable. Éliminez les trois momies gardant le couloir à l'est, puis ouvrez la première porte que vous apercevrez au sud. Préparez-vous à un combat sans pitié : une liche et ses acolytes vont vous mener la vie dure. Installez-vous à l'entrée de la pièce, puis détruisez les momies et les démombres qui vous

attaqueront **(B)**. Fouillez les jarres dans le renfoncement, puis ouvrez la bibliothèque à l'ouest pour obtenir des sorts ainsi que des projectiles magiques.

48

Suivez le couloir sud et ouvrez la porte tout au bout pour rencontrer **Dace Sontan**. C'est un vampire et il vous donnera quelques infos pour sortir du labyrinthe, mais le plus important c'est de le neutraliser afin de récupérer sa main... Protégez-vous contre le plan négatif, neutralisez-le puis suivez-le lorsqu'il se transformera en nuage pour atteindre son cercueil **(C) (48)**. Plantez-lui un pieu dans le cœur pour le détruire définitivement et récupérer sa **main**. Si vous ne possédez pas de pieu, vous en trouverez plus loin dans le niveau, mais vous devrez revenir à cet endroit pour terminer le travail.

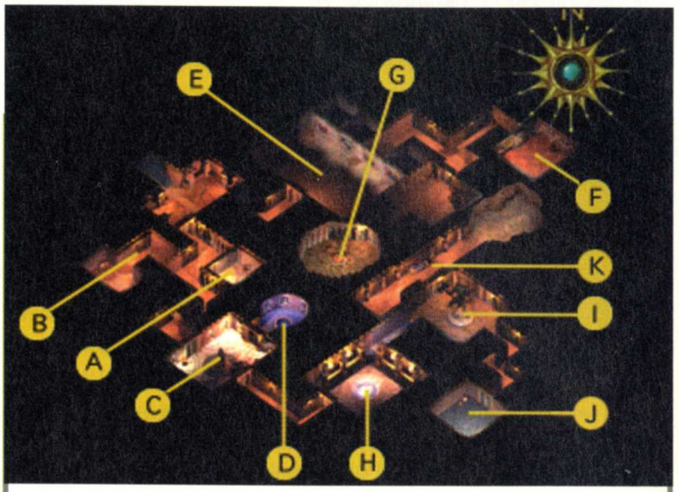
Retournez dans le couloir, passez devant la bibliothèque **(D)** et poursuivez vers le nord pour tomber nez à nez avec une **horreur vagabonde**. Détruisez-la, fouillez les jarres puis ouvrez la double-porte du mur nord. Vous entrerez dans une pièce avec un **vieux grimoire (E)** posé sur un pupitre **(49)**. Tournez les pages afin qu'apparaissent des monstres assoiffés de sang : un capitaine Kobold, une araignée-sabre, une ombre des roches, un flagelleur mental et un spectateur. Ces deux derniers monstres sont très puissants : sauvegardez avant et invoquez ce que vous avez de plus puissant pour les détruire (invocation de monstres niveau 3 et missiles magiques, par exemple). Réutilisez ensuite le grimoire pour qu'il fabrique deux sorts et un **Anneau de libre action**.

49

Détectez le passage secret dans le coin sud-ouest de la salle, et ouvrez-le pour pénétrer dans le repaire des kobolds **(F)**. Neutralisez tout le monde dans la première salle, puis passez dans la salle au sud-est. Un **cristal rose (50)** se trouve au centre de cette pièce. Une fois les premiers kobolds détruits, un mage fera apparaître une autre escouade de ses congénères. Lorsque vous aurez détruit toutes les p'tites bébêtes, vous récupérerez un **Éclat de cristal de Kurtulmak**. Retournez dans la pièce du grimoire, ouvrez la double porte du mur ouest, puis montez l'escalier **(G)**. Vous voilà de retour au niveau 1 du labyrinthe. Dirigez-vous vers le sud pour atteindre la tête de statue géante. Parlez à la tête et elle ouvrira la bouche car vous êtes en possession du cristal et de la main de vampire. Vous pourrez maintenant vous diriger vers l'ouest et atteindre l'escalier menant au dernier niveau du labyrinthe.

50

Le labyrinthe, Niveau 3



A : Pièce du fer à cheval, **B :** Pièce secrète, **C :** Salle des Minotaures, **D :** Pièce des peintures, **E :** Salle des portes peintes, **F :** Pièce des Golems, **G :** Mavhine à jetons, **H :** Salle des sphères, **I :** Salle de la statue de Minotaure, **J :** 4 Minotaures, **K :** 3 Minotaures et 1 Gauth.

Dans le petit hall, vous apercevrez deux portes : l'une dans le coin nord-est et l'autre dans le coin au sud-est. Ouvrez celle au sud-est, engagez-vous dans le couloir, puis détectez un **passage secret** sur le mur est. Actionnez deux fois le **fer à cheval (A)** contre le mur nord pour ouvrir le passage secret situé dans le couloir, sur le mur ouest **(B)**. Détruisez le groupe de trolls ainsi que le troll fantôme, puis fouillez les jarres pour récupérer des flèches magiques, un sort et **deux jetons de mithril** (2/21). Gardez-les précieusement car vous allez en avoir besoin. Retournez dans le couloir et suivez-le en direction du sud, jusqu'au bout. Ouvrez la porte et éliminez les quatre Minotaures qui gardent cette pièce **(C) (51)**. Fouillez le pot près de la porte d'entrée pour trouver **deux jetons de mithril** (4/21), un sort et des carreaux.

51

Ouvrez la porte nord et cherchez dans l'eau **(D)** pour obtenir **deux jetons de mithril** (6/21), une **Corne de Minotaure**, une **Peinture de flagelleur** et des **Carreaux magiques**. Fouillez aussi les trois statues, mais attention, vous devrez encaisser trois sorts puissants afin d'obtenir **les trois autres peintures** ; celle d'un **troll**, d'une **ombre des roches** et enfin d'un **djinn**. Vous devez maintenant retourner dans le petit hall du début de niveau, et ouvrir la porte dans le coin nord-est. Préparez-vous au combat et ouvrez la porte au bout du couloir. Détruisez les cinq yuan-ti puis le mage yuan-ti dans la salle aux portes peintes **(E) (52)**. Chaque porte représente un des monstres que vous avez en peinture. Ouvrez chacune des portes pour libérer le monstre prisonnier, puis neutralisez-le. Commencez par

52

l'ombre des roches, puis le djinn. En détruisant le troll fantôme, vous obtiendrez un Katana +2 et le **Malakar**. En éliminant le flagelleur mental, vous récupérerez la **Flamme du nord** et une épée à deux mains +2.

53

Engagez-vous dans le couloir où se trouvait l'ombre des roches, et allez le plus au nord possible. Cherchez une jarre et récupérez son contenu (des sorts et des armes magiques mineures). Pénétrez dans la pièce à l'est pour apercevoir trois golems d'argile. Lorsque vous récupérerez le trésor (**quatre jetons de mithril** (10/21), un gemme et la **Corde de l'arc court de Gesen**), au centre de la pièce **(F)**, les trois golems s'activeront : détruisez-les puis retournez dans le couloir. Ouvrez la porte au sud, éliminez le golem de pierre, puis fouillez la table et la jarre contre le mur ouest. Vous récupérerez **cinq jetons de mithril** (15/21), de l'or, des armes de jets, un gemme et un sort. Passez dans la seconde salle **(G)** au sud pour apercevoir la machine à jetons **(53)**. Pour l'instant, vous pouvez insérer jusqu'à 15 jetons, mais vous pourrez en récupérer 6 autres un peu plus tard. Voici les objets que vous pourrez récupérer grâce à la machine.

Jetons	Objets
05	**Bottes nordiques** (+50 % de résistance au froid)
10	**Bottes d'atterrissage** (+50 % de résistance à l'électricité)
15	**Bottes de rapidité** (vitesse augmentée)
20	**Cote de mailles du Bouffon +4**

Une fois vos emplettes effectuées (ou pas), vous devez retourner dans la salle des Minotaures. Ouvrez la porte est, éliminez le troll présent devant la porte au fond, puis pénétrez dans la **salle des sphères lumineuses (H) (54)**. Neutralisez le troll posté juste à l'entrée, puis observez les quatre globes lumineux. Méfiez-vous du vampire posté dans le couloir nord-est : éliminez-le rapidement puis revenez aux globes. En touchant ces globes, la personne située au centre de la pièce subira un sort. Voici les effets que vous obtiendrez sur votre groupe en utilisant les globes (de gauche à droite) : **Lenteur**, **Guérison**, **Hâte** et **Foudre**.

Bohdi et l'écorcheur

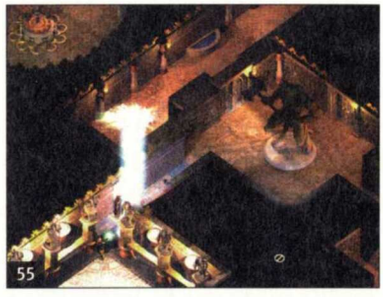
Protégez les membres de votre équipe contre le plan négatif, puis engagez-vous dans le couloir nord-est. Dans la salle de la statue géante du Minotaure **(I)**, **Bodhi** vous attend. Après une courte discussion, votre personnage principal sera transformé en un personnage terrifiant : **l'Écorcheur**, l'un des avatars de **Bhaal (55)**... Utilisez les autres équipiers pour tenter de détruire **Bodhi**. Votre personnage s'attaquera à la première personne qu'il verra, donc pensez à le mettre devant tout le monde pour qu'il attaque **Bodhi**. Une fois que la vampire sera détruite, attendez que votre personnage redevienne normal. Attention, la prochaine fois que vous vous reposerez, vous redeviendrez l'**Écorcheur** ! Vous devrez mettre le reste du groupe à l'abri pour ne pas subir de dégâts (derrière une porte, par exemple).

54

Lorsque vous serez dans la salle du Minotaure géant, suivez le couloir à l'est et détruisez les quatre **Minotaures** présents dans la pièce au bout **(J)**. Fouillez les jarres afin d'obtenir **deux jetons de mithril** (17/21), **une corne de Minotaure**, de l'or, des flèches magiques et un sort de **Souhait Mineur**. Retournez dans la salle précédente et ouvrez la porte au nord-ouest. Détruisez le **Minotaure** dissimulé à gauche en entrant, puis les trois autres à droite ainsi que le **Gauth (K)**. Ce monstre possède de nombreux pouvoirs magiques. N'hésitez pas à détruire ses protections magiques avant de lancer vos guerriers. Fouillez le petit bassin contre le mur ouest pour prendre les **quatre derniers jetons de mithril** (21/21), l'or, le sort et les **Billes magiques**. Vous pouvez retourner à la machine à jetons, si vous le désirez, puis utilisez les **Cornes de Minotaure** sur la statue géante pour ouvrir le passage au nord-est, obtenir 29 500 points d'expérience par personnage, et terminer ce niveau.

Les épreuves

Vous arriverez dans une salle circulaire remplie de Kobolds et de Gobelins. Une fois l'attaque terminée, une **Apparition** vous indiquera que commencent, ici, les **épreuves de la folie**, **de clarté** et **de la santé d'esprit**. Acceptez (sans hésiter !) de passer les épreuves, et l'apparition vous téléportera dans une sorte de clairière où une colonie de spores vous attaquera et créera des Fongus. Terrassez tout le monde pour que l'**Apparition** revienne et qu'elle vous pose une question. La bonne réponse est "une **écharde**". L'**Apparition** vous téléportera une nouvelle fois. Vous arriverez dans la salle des quatre apparitions **(56)**. Prenez la **Cape de réflexion** et l'or sur la table, puis parlez à une des Apparitions. Elle vous posera quatre questions dont voici les réponses :


55

"C'est mieux que le meilleur..." : **Rien**.
"Il court comme il peut..." : Une **rivière**.
"Je suis affaibli dans la pire..." : La **peur**.

Attention, à la dernière question "Il rappelle les disparus...", vous pourrez avoir le choix de répondre correctement ou non, suivant que vous voulez récupérer des **bracelets de défense CA 5** ou un **gourdin d'os +2**. La réponse est "la mémoire". C'est à vous de choisir...

Ne répondez pas correctement. Vous serez téléporté dans une salle avec une machine. Répondez à **l'Apparition** que vous ne voulez pas partir tout de suite, puis avancez-vous de la machine. En cliquant dessus, vous pourrez actionner les 6 leviers. Voici l'ordre des leviers pour obtenir des **bracelets de défense CA 5** et 10 000 points d'expérience : Mithril, Rubis, Émeraude, Bois de santal, Jade et enfin Onyx.

Répondez correctement. Vous serez alors téléporté dans une grotte. Dirigez-vous vers le nord-est pour combattre une troupe de trolls assistée d'un troll spectral. Souvenez-vous que le feu et l'acide sont indispensables pour détruire ce type de monstre. Ramassez **la tête de troll géant**, puis conti-

56

nuez vers le nord-est pour atteindre un autel de sacrifice. **L'Apparition** vous parlera et vous devrez lui répondre que vous voulez explorer cet endroit. Posez la tête de troll sur l'autel. Vous obtiendrez un **gourdin d'os +2, +3 contre les morts-vivants**. Parlez ensuite à l'**Apparition**.

Vous voilà donc face à votre juge mais, quel que soit votre choix précédent, vous serez libéré et obtiendrez 51 250 points d'expérience en bonus. Sortez par l'escalier au nord-est de la pièce.

La bataille des barjots

Vous tomberez face à face avec **Saemon Havarian**, le capitaine de la Galante ! Ne le tuez pas et écoutez plutôt ce qu'il a à dire. Pour vaincre **Irenicus**, vous aurez besoin d'alliés, et une armée de mages prisonniers dans ces lieux pourrait être une arme efficace. Vous êtes dans les couloirs entourant la salle d'expérience d'**Irenicus**. Surtout n'entrez pas car vous seriez détruit par votre puissant frère de sang ! Rendez-vous au nord de la carte pour atteindre un escalier. Il vous mènera au niveau des cellules. Parlez avec **Lonk le sensé** (**réponses 1, 2, 3**). Reparlez-lui pour le convaincre de libérer les mages (réponses 4, 2). Commencera une autre discussion avec les **mages "barjots"**. Il vous faudra les convaincre de se battre contre **Irenicus** (réponses 2, 2).
Après une courte discussion, la bataille commence **(57)** ! **Irenicus** fera apparaître des clones de votre équipe. Utilisez vos lanceurs de sorts pour attaquer les défenses magiques d'**Irenicus** pendant que les autres détruiront les clones. Lors de la bagarre **Wanev**, un des **mages "barjots"** lancera le sort Arrêt du Temps : ne vous inquiétez pas, il sera normal que l'écran se fige et qu'il devienne tout gris. Faites attention aux sorts lancés par **Irenicus**, et ne restez jamais dans les zones de nuages toxiques. Votre équipe sortira vainqueur de cet affrontement (grâce aux **"barjots"** quand même !) et 68 500 points d'expérience récompenseront chacun des membres de votre équipe. Au moment où **Irenicus** disparaîtra, **Yoshimo** fera son entrée (s'il faisait partie du voyage). Une discussion s'en suivra, mais le combat est inévitable... Vous devrez le détruire ainsi que les meurtriers qui l'accompagnent. Pas de technique particulière : faites attention à vos niveaux de vie et utilisez les derniers sorts que vous avez. Ramassez les objets qui seront sur le corps de **Yoshimo** (ben oui, c'est vous qui les lui aviez donnés), ainsi que son cœur, car bien qu'il vous ait trahi, il a droit à un repos éternel... s'il faisait partie de votre équipe, bien sûr.

57

Si vous dormez après la bataille, vous ferez sûrement le **rêve de l'Écorcheur**, ce qui vous permettra de vous transformer à volonté en avatar de **Bhaal** !

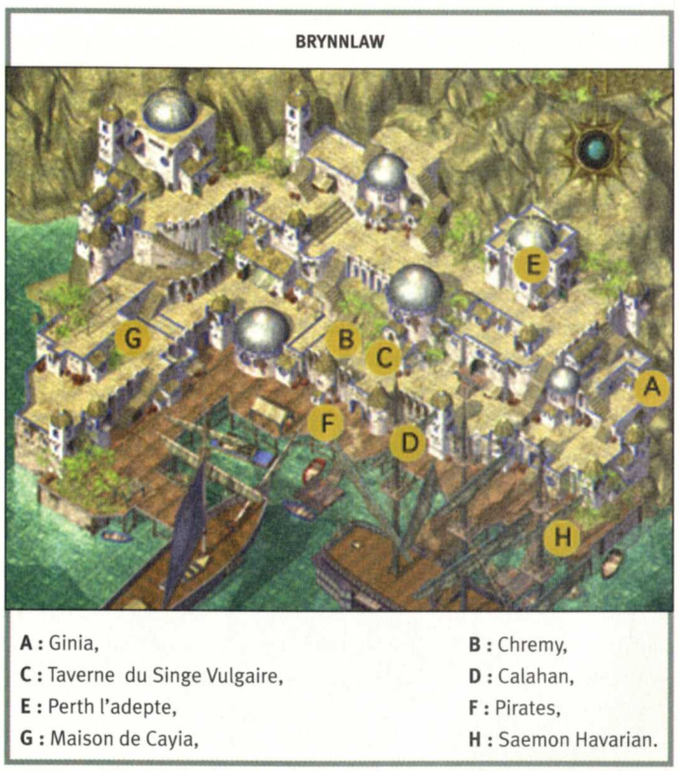
L'évasion de Spellhold

Sortez de la salle d'expérience, et utilisez l'escalier au nord de la carte pour monter à l'étage des cellules. Suivez le couloir en direction du nord-ouest pour (encore) discuter avec **Saemon Havarian**. Il vous proposera son aide. Vous aurez deux solutions : le croire et le suivre, ou le tuer et sortir par vos propres moyens. Choisissez la première solution car il vous parlera de la **cité elfique de Théthyr**, nommée **Suldanessalar**. Il vous téléportera ensuite à la surface, puis vous donnera rendez-vous à la taverne en ville, dès que vous serez prêt. Pour le moment, il vous reste quelque chose à faire avant de rentrer en ville : retourner dans l'asile afin de récupérer les objets magiques et des informations. Dirigez-vous vers le nord, détruisez l'Élémental d'air qui vous barrera la route, puis entrez de nouveau dans l'**asile Spelhold (58)**.

58

Entrez dans le bureau d'**Irenicus** à droite, détruisez le golem de pierre, puis commencez à fouiller la pièce. Vous trouverez le **Bâton de foudre et de tonnerre**, dans l'armoire derrière le bureau, et les **deux parties du Journal d'Irenicus** dans le bureau. Passez dans la chambre au nord-ouest du bureau, récupérez la **Corne de silence** dans le meuble accroché au mur, la **Clé de Jon Irenicus** ainsi qu'une **Esseulite** (pierre précieuse). Vous pouvez maintenant quitter définitivement **Spellhold**. Soit vous retournez au niveau de la salle d'expérience et vous passez le portail grâce à la **clé de Irenicus** (dans ce cas reportez-vous au **CHAPITRE 5 "LES TRÉFONDS OBSCURS"**). Soit vous retournez au village et, dans ce cas, continuez à lire ce chapitre. Sortez de l'asile et dirigez-vous vers le sud-ouest pour retourner à la ville de **Brynnlaw**.

Les sous-quêtes de Brynnlaw



A : Ginia,
B : Chremy,
C : Taverne du Singe Vulgaire,
D : Calahan,
E : Perth l'adepte,
F : Pirates,
G : Maison de Cayia,
H : Saemon Havarian.

Avant de partir de l'île, nous allons détailler une sous-quête afin d'être le plus précis possible dans ce chapitre. Si cela ne vous intéresse pas, reportez-vous au sous-chapitre "LE DÉPART DE BRYNNLAW".

Commençons par **Ginia** la courtisane **(A)**. Vous la trouverez le plus à l'est de la ville, et habillée en rouge. Parlez-lui (**réponses 1, 3, 2, 1, 1, 1**) pour connaître son histoire et lui promettre de l'aider, elle et son frère **Ason**. Allez ensuite au niveau inférieur et cherchez **Chremy le lieutenant pirate (B)**. Il a des pantalons rouges et se situe à gauche de la taverne du **Singe vulgaire (C)**. Parlez-lui sans ménagement pour engager le combat, puis éliminez-le. Fouillez son cadavre afin de récupérer le **Médaillon de Galvena**. Vous devez maintenant trouver un moyen de faire partir **Ginia** et son frère de l'île. Pour cela, vous devez chercher le contrebandier nommé **Calahan (D)**. Vous le trouverez sur le port. Parlez-lui de vos deux protégés et payez 200 pièces d'or pour qu'il les transporte jusqu'à **Barbe d'Ulgoth**. Retournez discuter avec **Ginia** et annoncez-lui la bonne nouvelle.

59

Si vous cherchez des objets magiques, sachez que **Perth l'adepte**, qui habite la maison la plus au nord-ouest **(E)**, possède un **livre de sorts infinis**. Mais, pour cela, vous devrez le tuer, et c'est un dur à cuire... si vous le laissez réagir ! Dès que vous apparaîtrez dans la pièce, invoquez des monstres pour le cerner. Forcez le combat, sans lui parler, et la bataille durera quelques secondes (et hop !). Un chef des pirates **(F)** pourra vous tendre un piège. En l'éliminant, vous récupérerez une **Armure de cuir +1** et un **Cimeterre +1**.

Le départ de Brynnlaw

Vous avez rendez-vous avec **Saemon** à l'auberge du Singe Vulgaire. Elle se trouve au centre de la carte de **Brynnlaw**. Pénétrez-y, discutez avec **Saemon** pour qu'il vous révèle que le **Seigneur des Pirates** a détruit son bateau. Son plan est de dérober le navire du pirate, ainsi que le cor qui permet d'ouvrir les portes du port. Il vous reviendra le privilège de voler le cor à **Cayia**, la Dame du **Seigneur des Pirates**, la nuit, dans sa chambre à coucher (comme par hasard). Acceptez votre mission et rendez-vous à la maison de **Cayia**, à l'ouest de la ville **(G)**. Lorsque vous serez à l'intérieur, écoutez le dialogue entre **Cayia** et son amant **Algor**, puis éliminez les trois pirates qui entreront dans la chambre. Fouillez la pièce afin de trouver de l'or, une **Esseulite** et la **Corne du pirate** sur la table, ainsi que quelques menus trésors dans les meubles. Sortez de la chambre et rendez-vous sur les quais, et allez le plus à l'est pour discuter avec **Saemon (H)**. Vous assisterez ensuite à l'arrivée de **Desharik le Seigneur des Pirates**, et un combat s'engagera pour le contrôle du navire **(59)**. Récupérez les **Cimeterres +1** du pirate, parlez ensuite à **Saemon** pour qu'il donne le signal du départ et qu'il vous remette une **Lame d'argent** (partie de l'**Épée d'Argent**).

CHAPITRE 5

LA CITÉ DES CAVERNES

A : Le roi Ixilthetocal,
B : Le temple de Tlyysixxous,
C : La tête de poisson,
D : L'arène de combat,
E : L'entrée du temple Elfe,
F : La zone de jeu,
G : Le Spectateur,
H : Vers le repaire des Rebelles,
I : Repaire des Rebelles,
J : Entrée des Tréfonds Obscurs.

L'abordage et le défi

Dès le début de ce chapitre, votre navire sera pris d'assaut par le **capitaine Githyanki**, car vous possédez la "relique" qui est en fait la Lame d'argent que Saemon vous a donnée. Le combat commence **(60)** et, lorsqu'il sera bien entamé, **Saemon** quittera le navire et des **Sahuagins** apparaîtront. Le **capitaine Githyanki** ordonnera à ses hommes de battre en retraite et le navire coulera, vous engloutissant au plus profond des abysses...

60

Vous réapparaîtrez devant la **Grande prêtresse royale Senityili**, au cœur de la **Cité des Cavernes**. Elle vous expliquera la prophétie et vous demandera de vous présenter auprès de son roi. Acceptez pour être emmené face à **Ixilthetocal**, le roi des Sahuagins. La **Grande prêtresse Tlyysixxous** et le **Baron Thelokassyil** désireront vous sacrifier puis vous manger, mais **Senityili** s'y opposera. Lorsque vous serez interrogé par le roi, relevez le défi pour être opposé à un **Ettin**. Il ne sera pas très difficile à battre. Invoquez des monstres pour détourner son attention, puis attaquez-le avec ce qui vous restera de magie. Vous retournerez devant le roi et il vous proposera un marché : ramener le cœur du chef des rebelles, le **Prince Villynaty**, en échange d'objets magiques. Acceptez l'offre, puis **Senityili** vous dira de vous rendre dans son temple pour obtenir des informations.

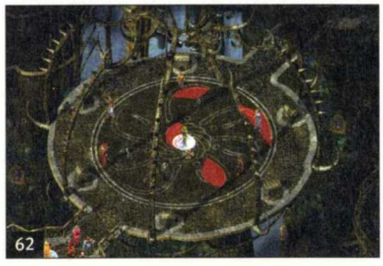
Sortez dans le couloir et partez vers le nord-ouest pour atteindre le temple de **Senityili**. Lors de la discussion, elle vous demandera de récupérer la **dent de Sekolah**, puis elle abordera un sujet épineux : éliminer le roi **Ixilthetocal** et mettre le prince **Villynaty** sur le trône... Acceptez la proposition afin de récupérer l'**Orbe des rebelles** pour que vous ayez audience auprès du prince. Vous aurez donc maintenant deux possibilités : éliminer le roi ou neutraliser le prince.

Les "trésors" des Sahuagins

Sortez du temple et dirigez-vous vers le sud-est. À l'intersection, allez vers le nord-est puis vers le sud-est pour atteindre la **tête de poisson**. Dès que vous arriverez au centre de la stèle, des **Rebelles Sahugins** vous attaqueront **(61)**. Détruisez-les car un d'entre eux possède une **cape de renvoi**. Ils ne seront pas très dangereux, mais assez nombreux, donc ne les sous-estimez pas. Allez ensuite vers le sud-est de la carte pour atteindre l'**arène de combat**. Le **Seigneur zombie des mers** vous sautera dessus avec ses sbires : ne les ménagez pas car ils n'auront aucune pitié. Les trésors ne seront pas terribles, mais le combat peut être intéressant.

61

Ensuite, vous devez vous rendre à l'entrée de l'**ancien territoire des Elfes noirs**. Un garde royal vous préviendra que vous sortirez de la cité. Engagez-vous dans le couloir en faisant attention au piège, puis détruisez le Golem d'os que vous trouverez tout au bout au sud-ouest. Continuez votre progression, en désactivant le piège dans le couloir partant vers l'ouest, pour atteindre deux diablotins. Ils vous pro-


62

poseront de jouer avec eux. Acceptez le jeu, mais faites attention aux pièges situés dans la zone de jeu **(62)**. Voici les correspondances :
Elminster possède le **cimeterre** et a besoin du **pipeau**.
Khelben possède le **pendentif en argent** et a besoin du **bâton**.
Alustriel possède le **pipeau** et a besoin du **pendentif en argent**.
Piergeiron possède le **bâton** et a besoin du **casque**.
Drizzt possède le **casque** et a besoin du **cimeterre**.

Positionnez les objets dans les coffres situés derrière les personnages illustres pour que les diablotins ouvrent le **sixième coffre** et détruisent le spectre qui en sortira. Récupérez la **Cape de protection +2** ainsi que les **Bottes de forme Éthérée**. Traversez la zone de jeu pour rencontrer un **Spectateur**. Désactivez le piège devant lui, puis discutez avec ce gardien afin d'obtenir la **Dent de Sekolah**. Vous devrez absolument avoir un personnage d'au moins 13 en sagesse dans votre équipe pour poser les bonnes questions et fouiller dans le coffre (réponses 1, 1, 1 puis 1), sinon vous devrez vous battre avec le Spectateur.

Le roi ou le prince ?

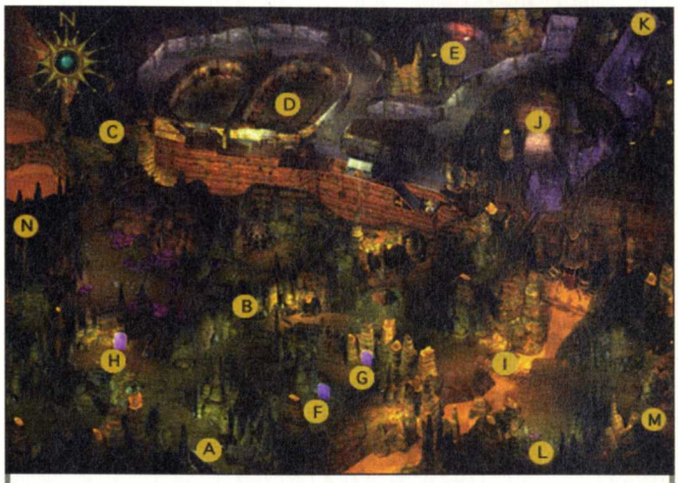
Maintenant que vous possédez la "clé" ouvrant le **repaire des rebelles**, dirigez-vous vers le nord-est de la carte pour atteindre un escalier vous permettant de descendre. Vous devrez éliminer quelques **rebelles Suhagins** pour vous y rendre, mais rien de bien méchant. Une fois au pied de l'escalier, progressez vers le sud-ouest en détruisant toute forme de résistance. Ouvrez la porte au sud (grâce à la Dent de Skolah). Un chef Sahuagin vous accueillera et vous mènera auprès du **prince Villynaty**. Vous avez le choix entre deux solutions pour la suite des événements. Soit vous prenez fait et cause pour le prince, soit vous respectez votre parole donnée au roi...

Aider le prince. Acceptez la proposition du prince (sous condition de récompense), puis prenez le **faux cœur de rebelle**. Retournez voir le roi et donnez-lui le cœur. Au moment où il se réjouira, l'attaque des rebelles commencera et vous devrez tenir tête à **Ixilthetocal** et sa garde personnelle, jusqu'à l'arrivée de **Villynaty** et de ses troupes. Lorsque le roi et tous ses gardes auront péri, fouillez le corps du roi pour obtenir la **Clé du trésor royal**, une **Lance +3**, et l'**Empaleur**. Ouvrez la porte au nord et prenez le **sceptre de puissance altière**, le sort Protection contre les éléments et la **Corde magique**. Vous pouvez, bien sûr, vous retourner contre le prince et le tuer pour récupérer la **Lame de Vague** (morceau de l'**Hallebarde vague**) ou alors la lui dérober. Quoi qu'il en soit, vous devez maintenant vous rendre dans le repaire du prince et descendre dans les **Tréfonds Obscurs (J)**...

63

Rester fidèle au roi. Face au capitaine rebelle, répondez que vous n'avez rien à dire à son prince, et la bataille continuera ! Descendez les escaliers, détruisez les rebelles dans et au pied de l'escalier, puis dirigez-vous vers le nord afin de trouver le **Prince Villynaty (63)**. Détruisez-le ainsi que sa garde pour récupérer son **cœur**, une **Lance +3**, l'**Empaleur** et la **Lame de Vague** (morceau de l'**Hallebarde vague**). Retournez discuter avec le roi et donnez-lui le cœur de son ennemi. Pour vous récompenser, il vous mènera au puits donnant sur les **Tréfonds Obscurs**. Il vous récompensera en vous donnant des **Gantelets de broyage**, le **Sceptre de puissance altière**, la **Corde magique** et de l'or. La **Prêtresse Senityili** vous maudira de l'avoir trahie avant que vous passiez dans les **Tréfonds Obscurs**...

Les Tréfonds Obscurs



A : Les Camelots,
B : Le passage,
C : Le pont,
D : Goldander Blackenrock,
E : Balor le démon,
F : Le portail de Terre,
G : Le portail de Feu,
H : Le portail d'Air,
I : Le pont des Kuo-taos,
J : Dame Adalon,
K : Vers Ust natha,
L : Vers la Cité des Spectateurs,
M : Vers la Tanière des Flagelleurs,
N : Vers le Domaine des Kuo-taos.

Le démon des Svirfneblins

Dirigez-vous vers l'est, puis vers le sud-est pour atteindre un groupe de camelots. Discutez avec eux pour obtenir des informations sur **Bodhi** et **Irenicus**, puis utilisez son échoppe pour vendre ou acheter des objets. Dirigez-vous vers le nord, puis vers l'est pour atteindre un passage dans la roche allant vers le nord. Détruisez les **Elfes noirs** se trouvant au nord-est du passage afin de récupérer des **cotes de mailles elfiques +3**, une **armure de plates complète Elfe noir +5** et une **épée longue Elfe noir +3**. Éliminez ensuite les deux colonies de spores et le **Roi Myconide** à l'ouest, et suivez le passage vers le nord. Vous arriverez face à un pont où **Odental Breachgnome** stoppera votre progression. Entrez en ami dans la demeure-granit (**Svirfneblin City**) et suivez le couloir. Contournez les deux grandes salles, puis pénétrez dans celle de droite afin de discuter avec le seigneur des lieux, **Goldander Blackenrock (64)**.

64

Il vous proposera une affaire : détruire la **Bête** qui terrorise son peuple, en échange d'informations. Acceptez et **Goldaner** vous révélera la personne à contacter pour pénétrer dans la ville des **Elfes noirs** : **Adalon**. Confirmez que vous allez détruire la **Bête** et le **Svirneblin** vous donnera un parchemin, pour être définitivement débarrassé du monstre lorsqu'il sera mort. Retournez dans le couloir, prenez à l'est à l'intersection, puis au nord pour trouver une porte sur la gauche. Discutez avec le garde posté devant, puis pénétrez dans la salle. Cliquez deux fois sur le puits pour faire apparaître la **Bête**. En fait, il s'agit de **Balor**. Protégez-vous contre les Immobilisations, faites tomber ses protections magiques, puis attaquez-le. Pour le toucher, vous devrez absolument posséder des armes +3. Lorsque **Balor** sera tué, faites sortir tous les membres de votre équipe, sauf le possesseur du sort donné par **Goldander**. Utilisez-le et sortez rapidement. Retournez voir le chef du village qui vous remettra la **Gemme de lumière**, une masse +3 et l'**Écrase-Crânes**.

Les sous - quêtes des tréfonds obscurs

Vithal le magicien emprisonné. Sortez de la ville et retournez discuter avec les camelots. Discutez avec le dernier d'entre eux, **Uder Mordin**, pour qu'il vous parle d'un mage puissant emprisonné qui recherchait un artefact. Achetez un sort de Liberté au vendeur, lancez le sort (sans l'apprendre) puis partez au nord-ouest pour trouver **Vithal**. Discutez avec lui pour vous associer avec ce mage. Vous devrez commencer par retrouver son **livre de rituels**. Retournez dans la demeure-granit et entrez dans la grande pièce de gauche pour acheter le livre à l'aubergiste (300 pièces d'or). Retournez à l'endroit où est apparu **Vithal**, puis dirigez-vous vers l'ouest pour atteindre le portail magique de l'**Élémental de Terre**. Il vous demandera de le protéger, lorsqu'il commencera son rituel, et de battre l'Élémental qu'il sera obligé d'invoquer. Acceptez et disposez vos propres Élémentaux (vous devez en posséder) près de la porte. Juste après la bataille, **Vithal** disparaîtra. Patientez un moment pour qu'il réapparaisse, puis il vous demandera de le suivre jusqu'au portail de l'**Élémental de Feu**. Une fois que l'Élémental du feu aura été détruit, attendez que le mage revienne puis dirigez-vous vers le portail de l'**Élémental de l'Air**. Détruisez l'Élémental de l'Air invoqué pendant le rituel, et attendez le retour de **Vithal**. À son retour, le mage vous donnera un **sceptre d'absorption** (c'est pas beaucoup...). Si vous râlez, il vous donnera les sorts **Simulacre et Flétrissure d'Abi Dalzim** (c'est déjà mieux !).

65

Si vous exigez la totalité du butin, il vous attaquera **(65)** ! Sur son corps encore chaud, vous trouverez le **Crâne de mort** ainsi que les sorts Arrêt du temps, Nuage incendiaire, Perce-magie et Cri de Banshee (bon ben voilà, j'crois que le partage est honnête, maintenant...)

La machine à facettes. Retournez à l'emplacement de la bataille contre les Elfes noirs, au nord du passage **(B)**. Vous apercevrez une drôle de machine à facettes. À chaque fois que vous manipulerez une facette, une créature apparaîtra : éliminez-les toutes (sauf celle de la facette 5) pour récupérer leurs trésors.

Facette 1 : **Aganalo le psycho** possède une épée bâtarde +2, **Jhor la sanglante**.
Facette 2 : **Raevilin Strathi** possède deux sorts de Conjuration.
Facette 3 : **Riti** possède une **Lance maudite +3** et un sort de Hâte améliorée.
Facette 4 : **Alchra Diagott** la liche possède les sorts de Boule de Feu à Retardement, Convocation de Nishruu et Renvoi des sorts.
Facette 5 : **Bedlen Dagglefodd** est inoffensif. Ne le tuez pas et son père vous donnera une récompense.
Facette 6 : **Gont de Riatavin** ne vous rapportera que 7 000 points d'expérience, sinon il vous donnera des information. À vous de voir si vous désirez le tuer ou pas.

Maintenant que toutes les créatures ont été libérées, voire tuées, retournez dans le village des **Svirneblins** afin de trouver le père de **Bedlen Dagglefodd** et toucher la récompense. Vous le trouverez dans l'auberge du village. Discutez avec lui du sauvetage de son fils et il vous remettra des **Bracelets de défense +4**.

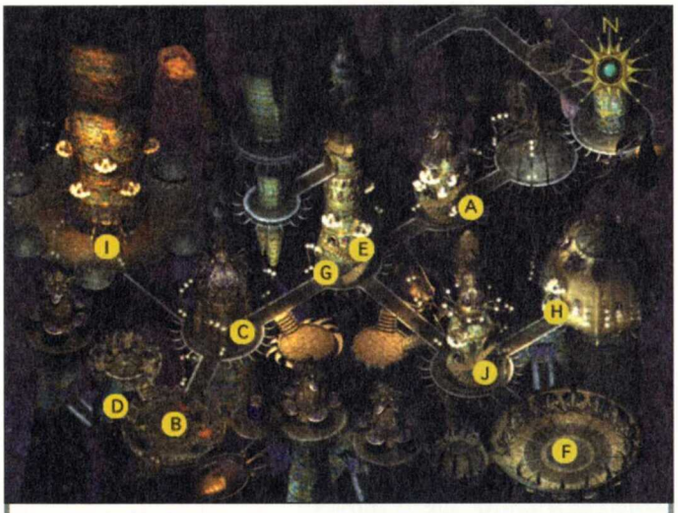
L'illusion d'Adalon

Il est temps d'aller voir cette personne appelée **Adalon**. Sortez du village et dirigez-vous vers le second pont de la carte (I) **(66)** au sud-est. Il sera tenu par une escouade de **Kuo-taos**. Éliminez rapidement les deux magiciens du groupe pour ne pas subir de trop lourdes pertes. Juste avant le pont, partez vers le nord. Vous serez assailli par des **Elfes noirs**. Lancez des monstres et des invocations pour distraire les lanceurs de sorts, détruisez leur protection magique, puis attaquez en nombre. Vous pourrez récupérer toute une panoplie d'armes elfiques : **Épées longue Elfe noir +3, Carreaux d'étourdissement Elfe noir, Arbalète de vitesse Elfe noir, Fléaux Elfe noir +3, Armures de plate Elfe noir +5** et **Boucliers d'elfe +3**. Continuez vers le nord, et prenez à gauche à l'intersection afin d'utiliser l'escalier situé au bout. Vous entrerez dans l'antre de **Dame Adalon le dragon d'argent (67)**. Parlez-lui poliment pour qu'elle vous parle de ses **œufs**. Acceptez sa proposition et elle vous transformera en **Drows (Elfes noirs)**. Vous pourrez partir en direction du **Sanctuaire** d'**Ust Natha**. Quittez la caserne de **Dame Adalon** et prenez le chemin qui part vers le nord pour atteindre une double porte. Les portes s'ouvriront toutes seules, et un garde **Drow** vous demandera de vous identifier. Répondez que vous êtes **Veldrin** de la **cité de Ched Nasad** (réponse 4) pour qu'il vous laisse entrer dans le **Sanctuaire**, et vous donne des informations...

66

67

Le sanctuaire Ust Natha



A : Société des Combattants,
B : Plate-forme d'entrée,
C : La taverne,
D : Aboleth,
E : La demeure de Qilue,
F : L'embarcadère,
G : Société des Combattantes,
H : Temple de Loth,
I : L'enclos des esclaves,
J : Tour de Deirex.

Le sauvetage de Phaere

Dans cette **cité Drow**, tous les habitants sont Mauvais. Donc, faites attention à ne pas dévoiler votre véritable personnalité en vous comportant en Bon. Votre objectif principal est de récupérer les œufs de **Dame Adalon**, ne l'oubliez pas ! La première chose à faire est de vous allier avec une Maison. Rendez-vous à la **Société des Combattants**, située au nord-est du sanctuaire. **Solaufein** vous attendra à l'entrée : donnez-lui votre nom sans en rajouter, puis retournez immédiatement à la plate-forme d'entrée. Vous pourrez tomber sur un **Chef Elfe noir** sur le trajet. Répondez-lui en disant la vérité (en fait,

aucune importance), puis poursuivez votre progression. Parlez avec **Solaufein**, posté au sud-est de la plate-forme, pour être présenté à la **Vestale Imrae**. À la question concernant les dévoreurs, votre réponse dépendra de votre niveau d'intelligence. Si vous avez 15, ou plus, vous pourrez répondre "les Flagelleurs mentaux" et **Solaufein** sera content, sinon rien de particulier ne se passera. Votre première mission d'Elfe noir commence bien. Il faut tuer un **groupe d'Illithids** et sauver la fille d'une Matrone (rien que ça) et, en plus, vous avez peu de temps.

68

Sortez du sanctuaire pour revenir dans les **Tréfonds Obscurs**, puis descendez vers le sud. Une embuscade, montée par un groupe hétéroclite, se déroulera dans le défilé menant au pont des **Kuo-taos**. Cette bataille égaiera sûrement votre voyage... Une bonne tactique consiste à les attirer vers la passerelle au nord pour les bloquer, et ainsi détruire les mages qui vous embêteront. L'ogre qui les accompagne possède une hallebarde **Souffle du Dragon +4**. Traversez ensuite le pont des **Kuo-taos** pour retrouver **Solaufein**. Discutez avec lui, puis protégez-vous contre le mal en attendant le groupe de **Flagelleurs mentaux** et d'**Ombres des roches** qui détiennent **Phaere (68)**. Le combat peut être rude mais, une fois les Flagelleurs neutralisés, tout deviendra facile. Vous devez maintenant retourner au **Sanctuaire Ust Natha**. Parlez à **Solaufein** sur la plate-forme d'entrée, puis rendez-vous à la taverne au nord de la plate-forme d'entrée afin de retrouver **Phaere**. Elle vous proposera de vous joindre à sa Famille. Acceptez puis reposez-vous dans la taverne. Comme vous avez quelques jours devant vous, il serait intéressant de réaliser une sous-quête de cette cité elfique.

Aboleth. Rendez-vous sur la plate-forme d'entrée pour être accosté par un **Duergar**. Discutez avec son "maître" dans l'aquarium juste derrière lui (vous n'avez pas le choix), et acceptez la mission qu'il vous confiera (toujours pas le choix...). Vous devrez neutraliser la **Prêtresse Qilue** est ramener son **cerveau** afin de satisfaire au désir de **Aboleth**. Rendez-vous donc au centre de la carte pour pénétrer dans la demeure de **Qilue**. Dès votre arrivée, le combat commencera : neutralisez les défenses magiques des serviteurs (attention il y en a cinq en tout), puis attaquez **Qilue** qui se trouvera dans sa chambre **(69)**. Elle se déplacera sur la petite plate-forme à droite, puis sur la grande au nord. Lorsqu'elle aura péri, prenez son **cerveau**, les **sorts** qu'elle possède ainsi que sa **Dague d'os +4**. Fouillez sa demeure (quelques menus trésors), puis retournez voir **Aboleth**. Il sera satisfait d'obtenir le cerveau de la prêtresse et promettra de ne rien dire sur votre véritable identité.

69

Les complots de Phaere

Allez discuter avec **Phaere** qui est, elle aussi, sur la plate-forme d'entrée. Elle vous proposera d'aller tuer un **Spectateur** (Tyrannoeil) avec elle et **Solaufein**. Comme vous n'aurez pas le choix, vous devrez retrouver **Phaere** à l'embarcadère situé au sud-est de la cité. Invoquez des monstres, puis parlez à **Phaere** pour faire apparaître le **Spectateur**. Détruisez-le puis retrouvez **Phaere** à la taverne, trois jours plus tard.

Elle vous donnera l'ordre de détruire une **patrouille de Svirneblins** (vous savez, les gnomes des **Tréfonds Obscurs**). Sortez de la taverne puis de la ville pour rejoindre **Solaufein** dans le passage menant au village-granit. Discutez avec lui afin de le convaincre de vous laisser faire cette basse besogne (**réponses 3, 2, 1**). Une fois débarrassé du gêneur, attendez la **patrouille de Svirfneblins** et expliquez vos intentions : les laisser en vie, récupérer un de leurs casques et faire croire en l'attaque (**réponses 1, 2, 1, 1**). Lorsque vous aurez le **casque**, retournez dans le sanctuaire de **Ust Natha** afin de retrouver **Phaere** à la taverne. Elle sera extrêmement contente de votre performance, malgré la dispute avec **Solaufein**. Elle vous donnera rendez-vous dans ses appartements, au sein de la **Société des combattantes**.

Sortez de la taverne et foncez chez **Phaere** pour apprendre qu'elle veut la mort de **Solaufein** ! Comme elle ne peut pas agir directement, elle vous ordonnera de le neutraliser à sa place. Sortez des appartements de la "terreur" puis pénétrez dans la **Société des Combattants**. Discutez avec **Solaufein** pour le mettre au courant des desseins de **Phaere**, et récupérez sa **cape Piwafwi** (**réponses 3, 2**). Retournez voir **Phaere** et apportez-lui la cape de son ennemi. Elle demandera à vous voir seul dans sa chambre...

La mission de Mère Ardulace

Ensuite, elle vous annoncera que vous allez être présenté à **Mère Ardulace**, la Matrone de la **Maison Despana**. Sortez de la Société des combattantes et dirigez-vous vers le **Temple de Loth** à l'est de la cité. Une fois dans le temple, approchez-vous de Phaere pour engager la conversation. **Mère Ardulace** vous confiera une mission dangereuse : récupérer le sang d'une race noble. Pour cela, vous devrez détruire un **Orbe Ancien** (type de Spectateur), un **Géancéphale** (type de Flagelleur mental) ou d'un **Prince Kuo-tao**. Vous n'êtes pas obligé de récupérer les trois sangs nobles car, en plus, vous serez limité par le temps. Sortez du temple et dirigez-vous vers la plate-forme d'entrée.

Vous serez accosté par **Visaj**. Il tentera de vous vendre une **corde magique**. Suivant votre charisme, vous l'obtiendrez à un prix différent (500 ou 1000 pièces d'or). Si vous avez l'intention de résoudre la sous-quête concernant la **Liche Deirex** (je vous le conseille !) achetez-lui la corde et sachez que, à ce moment de la partie, vous pourrez effectuer trois sous-quêtes. Libérer les **humains**, détruire le **Culte de Ghaunadaur** et détruire la tour de **Deirex** (vous n'aurez pas le temps de les effectuer plus tard). Pour cela, reportez-vous au sous-chapitre "LES SOUS-QUÊTES DE UST NATHA"

Ensuite, sortez de la cité pour retourner dans les **Tréfonds Obscurs** afin de choisir votre mission parmi la Cité des Spectateurs, la Tanière des Flagelleurs mentaux et le Domaine des Kuo-taos.

CHOIX 1 : La cité des spectateurs

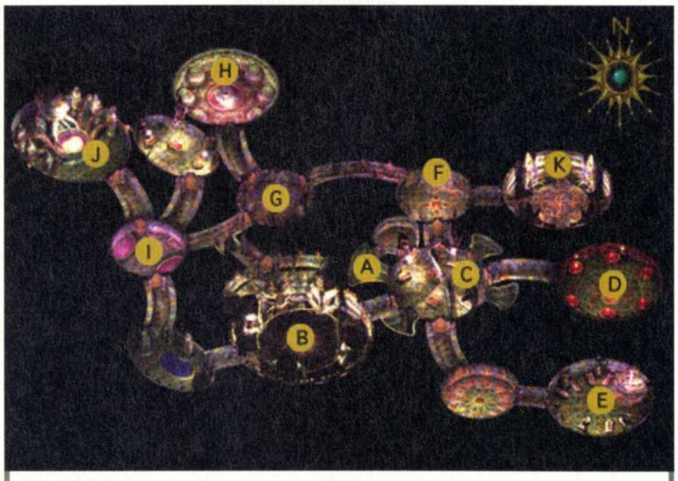
Traversez le pont des **Kuo-taos** pour retourner à l'endroit où vous avez sauvé Phaere, puis continuez vers le sud pour entrer dans la Cité des Spectateurs (**L** sur la carte des **Tréfonds Obscurs**).

Dès votre arrivée vous tomberez nez à nez avec un **Orbe Ancien** et un **Spectateur**. Détruisez-les afin de récupérer l'œil que **Mère Ardulace** attend ainsi que la **Lame de l'Égaliseur** et une **Amulette de Protection contre les sorts**. Vous pouvez repartir tout de suite à **Ust Natha**, si vous le désirez, mais si vous avez des protections de réfection (Bouclier, Cape, etc.) ce niveau sera extrêmement facile. Suivez le couloir, détruisez le **groupe de Drows** et de **Spectateurs** postés à l'intersection, puis fouillez le décor au centre de l'intersection pour trouver une **Fronde d'Avorren +4**. Dans la caverne, au nord de la carte, vous trouverez beaucoup d'or et une **Amulette de pierre verte**

(très utile contre les Flagelleurs) dans le couloir y menant, paroi de gauche). Retournez dans le **Temple de Loth** et remettez l'œil à **Mère Ardulace**. **Phaere** vous ordonnera de venir la voir dans ses appartements, et vous avez intérêt à vous y rendre fissa...

CHOIX 2 : LA TANNIÈRE DES FLAGELLEURS MENTAUX

Traversez le pont des **Kuo-taos** pour retourner à l'endroit où vous avez sauvé Phaere, puis continuez à l'est pour entrer dans la **Tanière des Flagelleurs** mentaux (**M** sur la carte des **Tréfonds Obscurs**).



A : La cellule,
B : L'arène de combat,
C : La prison,
D : La salle du sérum,
E : La salle des esclaves,
F : La Harpe de Methild,
G : Groupe de Flagelleurs,
H : Salles des cocons,
I : Groupe de Flagelleurs,
J : Le Maître Cerveau,
K : La sortie !

Dès votre arrivée vous serez capturé par les **Flagelleurs** (et hop, c'est reparti pour un tour) puis transféré dans une cellule **(70)**. Vous aurez juste le temps de visiter votre nouvelle demeure qu'un Ogre viendra vous rendre visite (c'est pas gentil, ça ?). Il vous expliquera que vous allez devoir payer votre intrusion en combattant. Une fois dans l'**arène de combat**, détruisez les trois **ombres des roches** qui vous seront opposés pour votre premier combat. On vous remettra des **Potions de vie**, puis ouvrez la porte donnant sur l'autre cellule. Discutez avec **Simyaz**, un **Githyanki** (ceux qui vous ont attaqué en mer), jusqu'à ce que l'Ogre vienne les chercher pour leur combat. Lorsque **Simyar** reviendra, il proposera que vous tentiez de vous évader lors du prochain combat, et que lui et ses hommes fassent diversion. Acceptez l'offre et attendez la venue du geôlier.

Lorsque le combat débutera, éliminez les deux **Kuo-toas** sans vous préoccuper des **Gityankis**. Envoyez un voleur crocheter la porte est pour revenir au niveau des cellules. Éliminez le geôlier puis passez dans la partie est de la prison pour apercevoir quatre portes. Commencez par ouvrir celle au sud-est en la crochetant. Détruisez les deux **Kuo-toas** dans la cellule, puis forcez la serrure de la porte au nord-est. Éliminez les deux **Sahuagins** puis attaquez-vous à la porte est. Au bout du couloir, vous apercevrez un **Flagelleur**. Éliminez-le puis fouillez une cuve pour obtenir un **Sérum Illithid**. Retournez à la prison, dans la partie ouest, fouillez la table pour obtenir la **Garde de l'Égaliseur** et ouvrez la porte sud. Au bout du couloir, vous trouverez **deux autres Flagelleurs** : neutralisez-les puis ouvrez la porte est pour atteindre la **salle des esclaves (E) (71)**. Approchez-vous d'une des machines noires et cliquez trois fois de suite dessus pour y injecter le Sérum Illithid. Vous libérerez ainsi les esclaves de leur état végétatif, et ils vous indiqueront comment fonctionne la machine à colliers, au fond de la salle. En utilisant ces **Colliers de contrôle** sur un Flagelleur, vous le contrôlerez de façon permanente (intéressant, non ?). La machine vous en fabriquera quatre, mais faites-en bon usage car vous n'en aurez pas un de plus. À la question du chef esclave, répondez que, dès que vous le pourrez, vous le libérerez ainsi que ses compagnons.

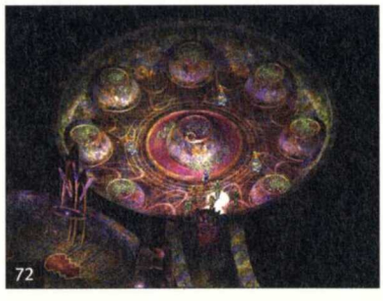
70

71

Retournez dans la pièce où vous avez trouvé le **Sérum** et utilisez un **Collier de contrôle** sur le **Flagelleur** qui apparaîtra. Vous aurez besoin de lui pour ouvrir certaines portes. Allez ensuite dans la section est de la prison, et ouvrez la porte nord. Traversez le couloir et ouvrez la porte au bout pour atteindre une autre pièce circulaire. En fouillant le mur nord, vous trouverez la **Harpe de Methild**. Essayez d'ouvrir la porte est, mais un message apparaîtra. Si votre **Flagelleur sous contrôle** s'en approche, il ouvrira la porte est et celle à l'ouest. Malheureusement, il redeviendra un ennemi. Utilisez un autre collier pour le contrôler de nouveau pendant que les **Githyanki**s apparaîtront dans la pièce. Après une courte discussion (restez cool) ils partiront comme ils sont venus, vous laissant seul dans l'antre des **Flagelleurs**. Passez la porte ouest pour atteindre une autre porte au bout du couloir. Derrière, dans la salle circulaire, une troupe de **Flagelleurs** et d'**Ombres de roches** vous attendent.

Ouvrez ensuite la porte nord, puis la suivante, pour entrer dans la **salle des cocons (72)**. Éliminez les deux **Flagelleurs** présents, puis approchez-vous des **Cocons Illithids** et créez **8 potions de Saumure**. Elles vous protégeront des attaques psyoniques des **Flagelleurs**. Mais essayez d'en garder pour la bataille finale contre le **Maître Cerveau**. Retournez dans la salle précédente et ouvrez la porte sud-ouest. À l'intersection,k dirigez-vous vers l'ouest afin d'atteindre une autre salle circulaire dans laquelle des **Flagelleurs** sont postés. Neutralisez-les puis observez la pièce. Derrière la porte sud, vous trouverez trois monstres (**Kuo-tao**, **Nain** et **Ombre des roches**). Le **Nain** possède un **anneau de contrôle du feu**. Retournez dans la salle précédente et ouvrez le passage secret dans le mur nord-est. Détruisez les **Flagelleurs** qui gardent la salle suivante, et prenez le **Bâton de commandement** posé sur la table. Retournez dans la salle et ouvrez la dernière porte, celle au nord. Il faudra utiliser un **Flagelleur** pour l'ouvrir ou vous transformer en Écorcheur, si vous avez utilisé tous les **colliers de contrôle**.

Crochetez la dernière serrure pour atteindre la salle du **Maître Cerveau**. Commencez par détruire le **Maître**, les **Flagelleurs**, les **Ombres des roches** puis les **Golems Cerveau (73)**. De cette bataille, vous récupérerez le **Sang de Géancéphale**, des gemmes, de l'or et 40 000


72

73

points d'expérience par personnage. Il ne vous reste plus qu'à partir dans la salle, au nord-est de la carte, pour retrouver les esclaves. Vous gagnerez encore des points d'expérience et vous pourrez enfin sortir de ce trou à rat. De retour dans les **Tréfonds Obscurs**, vous apercevrez les **Githyankis** sous la tente à gauche du pont. Si vous avez encore la **Lame d'argent** en votre possession, ils vous attaqueront pour la récupérer. Vous pourrez passer discrètement devant eux pour atteindre le **Sanctuaire**. Donc, si vous ne désirez pas combattre, c'est possible. Retournez dans le **Temple de Loth** et remettez le sang à **Mère Ardulace**. **Phaere** vous ordonnera de venir la voir dans ses appartements, et vous avez intérêt à vous y rendre rapidement...

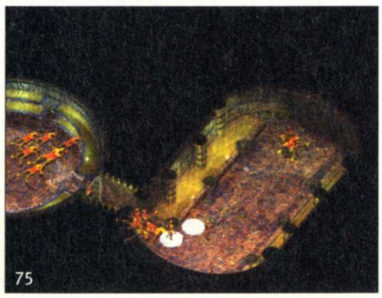
CHOIX 3 : LE DOMAINE DES KUO-TAOS

Dirigez-vous vers le village **Svirneblin**. Juste avant le pont, tournez à gauche vers l'ouest pour entrer dans le **Domaine des Kuo-toas N** (sur la carte des **Tréfonds Obscurs**).

74

Ce niveau est spécial car, lorsque vous aurez terminé la quête de **Dame Adalon**, c'est par ce chemin que vous sortirez des **Tréfonds Obscurs**. Quoi qu'il en soit, vous êtes ici pour le sang d'un **prince Kuo-tao**. Partez vers l'est pour pénétrer dans la première salle. Au nord, vous apercevrez une spirale peinte au sol. Continuez vers le nord afin d'entrer dans une salle circulaire. Éliminez les **Spectateurs** puis retournez dans la première salle. Empruntez le couloir nord-est pour apercevoir un groupe de **Kuo-taos** dans une salle entourée d'eau. Détruisez tout le monde, puis fouillez dans l'eau pour récupérer des **Têtards contaminés**. Retournez dans la première salle et dirigez-vous vers l'est. À l'intersection, continuez de marcher vers l'est pour apercevoir une autre spirale peinte au sol. Faites attention car une colonne de feu s'abattra sur ceux qui passeront le symbole. Protégez-vous contre le feu, si vous le pouvez, puis ouvrez la porte au bout à l'est. Vous arriverez dans une salle où trône la statue de **Demogorgon (74)**. Invoquez un animal sur la stèle de la statue et, immédiatement, cinq **Chevaliers Démons** feront leur apparition ! Protégez-vous contre le mal et détruisez ces guerriers de l'Enfer. Vous pourrez ainsi récupérer des **Épées à deux mains +1**, une **Ceinture de Force de Géant de glace, l'Armure du cerf +4** et la **Voleuse d'âmes**, une épée à deux mains +4.

Retournez à l'intersection et prenez vers le nord. Vous tomberez sur un groupe de **Kuo-taos**. Débarrassez-vous-en et poursuivez vers le nord-est. Un autre groupe de **Kuo-taos** tentera de vous barrer le passage : neutralisez tout le monde et continuez vers l'est. Vous arriverez dans la salle du **Prince Kuo-tao**. Attirez les **deux gardes** pour les détruire, contaminez la mare avec les **mauvais Têtards**, puis avancez au centre de la pièce pour faire apparaître le **prince (75)**. Réduisez-le au silence et fouillez sa dépouille afin de récupérer son **Sang**, de l'or, des gemmes et des **Bracelets de choc étourdissant**. Maintenant, retournez dans le **Temple de Loth** et remettez le sang à **Mère Ardulace**. **Phaere** vous ordonnera de venir la voir dans ses appartements, et vous avez intérêt à faire fissa...


75

LES ŒUFS DU DRAGON

Phaere vous expliquera son plan : devenir Matrone à la place de la Matrone. Pour cela, vous devrez voler les œufs de **Dame Adalon** et les remplacer par des faux, avant que le rituel du démon commence. Acceptez sa proposition pour obtenir les **œufs factices** et la **clé du trésor de Despana**. Foncez au temple. Si vous avez sauvé la vie de **Solaufein** un peu plus tôt, il apparaîtra à l'entrée du temple et vous proposera de doubler **Phaere** en lui remettant un **jeu de faux œufs** (ça vous en fait deux maintenant). Acceptez sa proposition, puis pénétrez dans le **temple de Loth**. Suivez le couloir de droite pour accéder à la **salle du trésor** au bout du couloir. Neutralisez les deux gardes postés devant la porte, puis entrez. Cinq Golems d'argile et de pierre gardent cette salle **(76)**. Détruisez-les puis remplacez les **vrais œufs** par les **faux œufs de Phaere** (SURTOUT NE VOUS TROMPEZ PAS !!). Sortez du temple et retournez voir **Phaere**. Donnez-lui les **faux œufs de Solaufein** puis écoutez avec le diablotin qui apparaîtra. Repartez au temple pour assister au rituel des **Drows**. En fait, tout se passera comme prévu : **Le Seigneur démon mineur** invoqué tuera la **Mère Ardulace** et **Phaere (77)**, puis repartira si vous gardez le silence (**réponse 2 !**). Récupérez l'or, les gemmes et les objets importants sur les corps des deux femelles **Drow** (une **Armure de plates de Gorgone +4**, la **Cape de Piwafwi de Solaufein** et l'**Anneau de renvoi des sorts**.

76

77

Sortez de la salle du rituel et traversez le temple en éliminant les **Drows** qui se mettront sur votre chemin. Mais vous devez avoir une chose à l'esprit : IL FAUT SORTIR DE **UST NATHA RAPIDEMENT** (utilisez des sorts de hâte). Si vous perdez trop de temps, les portes de la cité se fermeront et vous ne pourrez plus jamais sortir ! Déjà que TOUS les **Drows** vont vous attaquer si le sortilège de **Dame Adalon** disparaît, alors si en plus vous faites du tourisme...

Retournez voir **Dame Adalon** et rendez-lui ses œufs. Elle vous donnera une **Arbalète de Necaradan +3**, vous redonnera votre aspect normal, et vous téléportera à la sortie des **Tréfonds Obscurs**. Un groupe d'**Elfes noirs** et de **Squelettes** pourrait vous attaquer dès votre arrivée. Réduisez ces infâmes brailleurs au silence, avec le concours d'**Adalon**. Il est temps maintenant de remonter à la surface. Passez la porte à gauche pour pénétrer dans la dernière section des **Tréfonds Obscurs**. Un groupe d'Elfes noirs vous attaquera ainsi que des araignées sur la droite. Nettoyez entièrement la salle, puis passez dans la pièce au nord où se déroule une bataille entre les **Elfes** et les **Drows**. Discutez avec l'**Elfe de guerre** et il vous indiquera que vous devez remonter à la surface (ça tombe bien, c'est là que vous vouliez aller !) et présentez-vous à **Elhan**. Passez dans les salles à l'ouest et aidez les **Elfes** à détruire les **Drows** avant de passer la dernière porte, en direction de la surface et du **CHAPITRE 6** !

Les sous-quêtes de Ust Natha

Libérer les humains. Lorsque vous aurez discuté avec **Mère Ardulace**, allez à l'ouest de la taverne pour apercevoir des **prisonniers humains**. Parlez affaire avec leur geôlier pour les libérer et qu'ils soient armés. Cela vous en coûtera 2 000 pièces d'or. Après qu'ils auront été téléportés, libérez-les : vous gagnerez en expérience et en réputation.

Détruire le Culte de Ghaunadaur. Après avoir discuté avec **Mère Ardulace**, une **Drow** vous ordonnera de traquer les membres du **Culte de Ghaunadaur**. Rendez-vous à l'**embarcadère**, neutralisez tous les **Drows**, **Otyughs** et autres monstres présents à cet endroit. Faites votre rapport à la **Prêtresse Taso Kala** pour finir cette quête.

La tour de Deirex. Une fois que vous avez acheté la Corde magique de **Visaj**, rendez-vous au pied de la Tour de **Deirex**. Grâce à la **corde dorée** vous pourrez entrer dans la tour. La **Liche** vous enverra dans un autre plan, enfin c'est ce que vous croirez au début. En fait, vous vous retrouverez face au **Commandant Jarlaxle** et son **lieutenant Visaj**... Une fois de plus, quelqu'un décidera de votre sort (ça commence à bien faire !) et **Jarlaxle** demandera de lui ramener les gemmes qui contiennent ses hommes, puis vous renverra face à la **Tour de Deirex**. Comme tous les monstres de son espèce, la **Liche** commencera par stopper le temps mais, avec la technique que vous trouverez en fin de solution, vous pourrez en venir à bout assez rapidement. Prenez la **Pierre gardienne Jae'llat** et la **Dent de LIche** sur le corps de **Deirex**, puis fouillez les différentes pièces. Vous trouverez une grande variété de sorts (Poussière scintillante, Surdité, Œil de magicien, Contagion, Délivrance de la magie, Identification, Hantise, Minuscules météores de Melf, Souhait mineur), l'**Armure de la Vipère +5** et, enfin, les **Gemmes de Deirex**. Lorsque vous les aurez en main, vous serez automatiquement téléporté près de **Jarlaxle**.

Jarlaxle récupérera les **Gemmes de Deirex**. Exigez votre récompense en or. Vous perdrez la **Corde magique** et il vous renverra au pied de la tour à **Ust Natha**. Montez au 1er étage de la tour et allez à l'intérieur grâce à la Dent de Liche. Fouillez le petit lac au nord pour obtenir le superbe trésor de la **Liche** : de l'or, des gemmes, un **Anneau de maladresse**, des **Baguettes de projectiles magiques et le givre**, une **Arbalète de la douleur +4**, une **épée courte +2**, une **Épée à deux mains +2**, une **Lance +3** et deux sorts (Rayon rubis d'inversion et Cacofiélon). Sortez de la tour et rendez-vous dans la **demeure Jae'llat** (à côté de la société des combattants). Grâce à la **Pierre Jae'llat**, vous pourrez entrer. Détruisez les **gardes Drows** et **Rilloa Jae'llat** à l'entrée, puis battez-vous contre **Hindra** et **Ist'tar Jae'llat**. Vous trouvez de l'or et des gemmes après le combat.

Vous pouvez maintenant finir la quête de **Dame Adalon** en vous reportant au sous-chapitre précédent, "LES ŒUFS DU DRAGON"

CHAPITRE 6

LES PRÉPARATIFS DE LA BATAILLE

À la recherche d'alliés

Lorsque vous sortirez des ténèbres, un **Elfe guerrier** vous posera des questions. Répondez courtoisement en disant la vérité. Il vous mènera devant le **Général Sovalidaas** qui, lui-même, vous présentera **Elhan**. Cet Elfe commencera un interrogatoire en bonne et due forme : restez calme et dites la vérité (**réponses 3, 3, 3**). Une fois rassuré sur vous, **Elhan** vous expliquera la situation dans les parages. Irenicus a carrément volé une cité elfique, **Suldanessalar** ! À la question suivante, utilisez la **réponse 3** et **Elhan** vous révélera l'existence du **Rynn Lanthorn**, objet essentiel pour retrouver la cité elfique. Utilisez la **proposition 3** lorsque **Elhan** parlera du vol de la lanterne. Ensuite, proposez votre aide pour retrouver le **Rynn Lanthorn** et tuer **Bodhi**. La seule aide que vous pouvez attendre de **Elhan** se limite à de l'**Eau bénite elfique** et quelques **pieux**.

Vous devez maintenant, avec les trois morceaux de l'**Égaliseur** (**Garde, gemme** et **lame**), vous rendre en ville pour rencontrer **Crom Frayer** afin qu'il vous le remonte. Sur le chemin, vous rencontrerez **Drizzt Do'Urden (78)** et son groupe. Parlez-lui poliment et proposez-lui de vous aider à détruire **Bodhi**. Il acceptera avec plaisir et vous retrouvera donc au **cimetière de Athkatla**. Si vous avez importé votre personnage du 1er Baldur's Gate, et que vous aviez tué **Drizzt**, il vous sera hostile (normal). Si vous décidez de vous battre avec lui et son groupe, vous pourrez obtenir de puissantes armes, mais certains membres de votre groupe ne supporteront pas votre action et quitteront le groupe ! Enfin, au cas où, voici les objets que vous pourriez obtenir : un **Cimeterre gardien +5**, un **Cimeterre de glace +3**, une **Cotte de mailles +4**, **Mithril**, le **Aegis Fang**, un **Marteau de guerre +3**, une **Hache d'Armes +3**, un **Harnois en Mithral +2**, un **Arc de Tansheron +3** et quelques autres armes magiques.

78

Si vous n'avez pas voulu être aidé par **Drizzt**, vous pourrez obtenir de l'aide auprès de la guilde des voleurs, puisque **Aran Linvail** vous enverra ses meilleurs assassins pour détruire son ennemis jurés. Vous pourriez aussi discutez avec le **Prélat Wesselan** de l'**Ordre du Cœur Radieux** pour qu'il envoie un groupe de paladins au cimetière. Si votre personnage est un prête, et qu'il a récupéré son bastion, vous pourrez tenter de convaincre votre Temple de vous aider.

Les trois nouvelles forêts

Lorsque vous serez sorti des **Tréfonds Obscurs**, trois forêts apparaîtront sur la carte du monde. Voici ce que vous y trouverez.

La passe du croc. C'est simple, il n'y a RIEN à récupérer. Vous y trouverez quelques ennemis, mais vraiment rien d'excitant...

La forêt du nord. Vous apercevrez un tombeau entouré de pierres tombales **(79)**. Un **Efrit** et un **Djinn** le protégeront. Mais attention, vous n'y trouverez rien d'exceptionnel, que des sorts, des gemmes et des potions. De plus, le contenu est aléatoire. Au sud-ouest, vous trouverez d'autres tombes protégées par un puissant mage, mais sans trésor important à la clé.

79

La forêt de Théthir. Enfin une forêt intéressante. Vous y trouverez une quête ! Lorsque vous arriverez, vous pourrez apercevoir une cage, sur la droite, accrochée à une branche. Repérez-la car ce sera important plus tard. Descendez, direction le sud, pour trouver un TRÈS grand arbre tombé au sol. Montez sur

les branches puis sur le tronc, et dirigez-vous vers le nord-ouest pour atteindre une **cabane**. Vous rencontrerez **Coran**. Il vous expliquera que sa très chère **Safana** a été kidnappée par les **Loups-garous**. Acceptez de l'aider à retrouver sa bien-aimée, puis pénétrez dans sa cabane. Vous serez assailli par toute une troupe de **brumes** (étrange, non ?). Fouillez les deux pièces, en faisant attention aux pièges, pour obtenir plein d'objets magiques : une **Cotte de mailles +2**, un **Grand bouclier +1**, **des Carreaux +1** et **+2**, un **Arc long +1**, des **Flèches mordantes +1** et **perceuses**.

Sortez de la cabane et retournez à la **cage** (à droite de l'endroit où vous êtes arrivé). Vous rencontrerez **Lanfear** (une **Muloup**) et **Safana**, et apprendrez que tout ceci était un piège pour avoir votre tête ! **Lanfaer** tuera **Safana**, mais **Coran** refusera les avances de ce monstre et le combat commencera. Essayez de garder en vie **Coran**, sinon vous pourrez récupérer ses faibles armes magiques. Il ne reste plus qu'une chose à faire dans cette forêt. En passant d'arbre en arbre, vous pourrez atteindre le lac au sud-est de la carte. Au nord de ce lac, vous trouverez une **trappe (80)**. Après l'avoir ouverte, vous trouverez, dans le petit lac, **Arc Mana +4**, des **billes +2** et des **fléchettes sanglantes**. Vous pouvez maintenant retourner en ville et vous préparer pour la bataille qui va définitivement vous débarrasser de **Bodhi**.

80

Les plus du chapitre 6

Après quelque temps passé à la surface, **Kruin** (un **Githyanki**) se mettra sur votre chemin pour récupérer la **Lame vague**. Méfiez-vous car, lorsque le combat commencera, **sept autres Githyankis** apparaîtront ! Grâce aux objets magiques que vous avez obtenus dans les **Tréfonds Obscurs**, vous ne devriez pas avoir trop de mal à les neutraliser. Prenez la **Garde d'argent** sur la dépouille de **Kruin**. Cela vous permettra de reconstituer l'**Épée d'Argent** grâce à **Crow Faeyr**.

Rentrez à **Athkatla** puis dirigez-vous vers les **Bas Quartiers**. Vous avez une chose à faire pour **Yoshimo** : permettre à son âme d'être en paix. Rendez-vous au **Temple d'Ilmater**, discutez avec le prêtre et dites-lui que **Yoshimo** était un ami. Le prête prendra le cœur et vous gagnerez 200 000 points d'expérience.

Si vous ne l'avez pas encore fait, allez au **District du Pont** et résolvez la quête des meurtres (**quête spécifique des Bardes**). Vous récupérerez la **Hampe de Gesen**. Avec la **Corde** que vous avez trouvée à **Spellhold**, **Crow Faeyr** pourra reconstituer l'**Arc court de Gesen**.

LA DERNIÈRE BATAILLE DE BODHI

Il est temps de s'occuper de **Bodhi**. Avant de partir pour le cimetière, protégez-vous du plan négatif car, dès que vous y serez, **Bodhi** vous parlera puis vous serez tout de suite attaqué par **quatre vampires** qui apparaîtront au centre de votre groupe ! Dirigez-vous ensuite vers l'**entrée des catacombes**, située le plus à l'ouest possible (tombeau surmonté d'une coupole). Que vous ayez combattu la guilde des voleurs ou celle des vampires, vous connaissez ces lieux. Commencez par fouiller la pièce pour obtenir deux sorts (Symbole Mort et Doigt de Mort), ainsi que des pieux. Engagez-vous dans le couloir à droite pour tomber dans une embuscade faite par **Valen** et **deux vampires novices** d'un côté, et d'un autre **vampire novice** de l'autre. Pénétrez dans la salle des cercueils à gauche et éliminez définitivement les **vampires** en train de se régénérer à l'intérieur, grâce aux **pieux**. Utilisez le passage nord-ouest pour atteindre la salle du bassin rempli de sang. Vous rencontrerez **Drizzt** et son équipe (ou un autre groupe d'alliés) en pleine bagarre contre **Merediath**, **Salia** et deux autres **vampires (81)**. Donnez-leur un coup de main car d'autres vampires pourront venir du passage est. L'équipe de **Drizzt** s'en ira, mais le puissant magicien ne vous quittera plus d'une semelle. Cliquez deux fois sur le bassin rempli de sang pour le purifier de tout maléfisme, grâce à l'**Eau bénite elfique**.

81

Engagez-vous dans le passage est pour atteindre la salle de la grande table. Une **horde de vampires** (**dont Hareïshan** et **Tanova**) se jetteront sur vous. J'ai utilisé des invocations de feu pour faire face, en les protégeant contre le plan négatif (ça marche plutôt bien). Retournez dans la salle des cercueils, tuez le **vampire** s'y trouvant, puis revenez dans la salle de la grande table. Engagez-vous dans le couloir nord pour arriver dans la **salle de torture**. Un **garde vampire** vous stoppera à l'entrée : faites tomber ses défenses magiques (avec un Brèche par exemple). Détruisez ensuite les **Brumes vampiriques** dans la salle de torture (attention pièges !) pour trouver des **Gantelets de spécialisation** et **des pieux** dans le bassin rempli de sang. Retournez dans la salle de la grande table et utilisez l'escalier au nord pour descendre au niveau inférieur.

Drizzt (ou votre allié) sera à vos côtés. Désamorcez les deux pièges dans le couloir menant à la **salle octogonale** où s'est réfugié **Bodhi**. Après quelques explications, l'assaut commence **(82)**. Des **Grimwarders** entreront dans la danse, puis des vampires. Pensez à garder un lanceur de sorts pour régénérer et protéger votre groupe du plan négatif. Le combat sera long mais vous réussirez à battre **Bodhi**, quoi qu'il arrive ! De toute façon, vous n'avez pas le choix... Après le combat, votre allié partira. Utilisez l'**Eau bénite elfique** sur un des bassins pour les purifier tous. Passez dans la pièce en haut à droite pour détruire définitivement **Bodhi**. Vous récupérerez le **Rynn Lanthorn**, et surtout l'**âme d'Imoen** ! Avant de partir, vérifiez que vous avez bien l'artefact elfique ainsi que le **Vampiricus Omnibus** que vous trouverez dans la pièce, en haut à gauche (attention au piège, des éclairs ça fait toujours mal).

82

Retournez maintenant à la **Sortie des Tréfonds Obscurs**, et discutez avec **Elhan (83)**. Même si vous insistez, il ne vous révélera pas l'histoire entière liant les **Elfes** et **Irenicus**. Du moins pour le moment car, si vous arrivez à sauver la **Prêtresse Demin** à **Suldanessellar**, alors vous connaîtrez TOUTE la vérité. Ensuite, il vous téléportera à l'entrée de **Suldanessellar** qui se trouve en fait dans la **forêt de Théthir** (j'vous l'avais bien dit qu'elle était intéressante cette forêt). Engagez-vous dans l'ouverture du... **CHAPITRE 7**.

83

CHAPITRE 7

SULDANESSELLAR

A : La Maison de la Corne,
B : Le Temple de Riffilane,
C : Les Enfants Elfes,
D : La Maison du Prêtre,
E : La Maison du Talisman,
F : La Maison de Denim,
G : La Maison du Harpiste,
H : Vers la clairière,
I : La maison de la Lune,
J : Entrée du Palais.

Le talisman de Rillifane

Partez en direction du nord pour atteindre la **Maison de la corne**. À l'intérieur, vous devrez détruire les trois **Golems de pierre** afin de sauver les deux **Elfes**. Ils vous parleront de la **Grande Prêtresse Demin** qui pourrait être au sud-ouest de la ville. Fouillez la pièce pour trouver la **Corne de pierre** et une **Cape elfique**. Sortez de la maison, poursuivez au nord-ouest et détruisez les **cinq Maharadjas** devant le **Temple de Rillifane**. Faites attention à ces lanceurs de sorts, la bataille risque d'être âpre. Ensuite, protégez-vous contre le mal et pénétrez dans le temple **(84)**. **Glabrezu**, un **démon**, un **Golem de fer**, un mage nommé **Suneer** et un **Rakshasa** vont vous sauter dessus dès votre entrée. Il faut absolument que vous réussissiez à éliminer le **mage** rapidement pour que le combat tourne à votre avantage. Comme vous êtes protégé contre le mal, le démon ne vous attaquera pas. Enfin, pas pour le moment ! Une fois la bataille terminée, sortez car il n'y a rien à faire ici pour l'instant, mais vous devrez y revenir.

84

Partez en direction du sud-ouest et éliminez les **Golems** sur votre chemin pour atteindre une maison. Montez l'escalier pour sauver les **Enfants Elfes**, puis allez vers le sud-est. Neutralisez la troupe de **Trolls**, retournez à la plate-forme précédente, puis poursuivez vers le sud-ouest pour atteindre une grande maison. Montez les escaliers pour entrer dans la **Maison du prêtre**. Prenez l'**Amulette de prêtre Elfe** et le sort d'**Arrêt du temps** à gauche de la pièce, puis sortez. Descendez les escaliers, pénétrez dans la **Maison du Talisman**. Récupérez le sort **Nuée de météores** sur la tablette au nord, puis actionnez la cheminée à droite pour trouver une étrange **Boîte**. Pour l'ouvrir et obtenir le **Talisman de Rillifane**, vous devrez actionner des runes. En voici l'ordre exact :

1- La rune de Corellan Larethian,
2- La rune de Rilifane,
3- Le symbole elfique de l'Eau,
4- La rune représentant l'Arbre de Vie,
5- La rune de Suldanessar.

Sortez de la **Maison du Talisman** et dirigez-vous vers l'ouest. Aidez les **Elfes** à détruire les **Combattants squelettes**, puis engagez-vous sur le chemin partant au nord-ouest. Face à la **Maison de Denim**, vous tomberez sur le **démon Nabassu** et le **Drow Raamilat**. Éliminez-les puis montez les escaliers pour pénétrer chez **Denim**. Vous verrez trois **Rakshasas** attaquer la grande prêtresse : éliminez-les, récupérez le **Ceinturon de force de Géant des Pierres** sur l'un d'entre eux, puis parlez avec la **Grande prêtresse Denim**. Parlez-lui poliment pour qu'elle vous explique que le plus grand crime de l'exilé (Irenicus) fut de tenter de voler l'énergie de l'**Arbre de Vie**, rompant ainsi les liens des **Elfes** avec la **Nature**. Elle vous demandera de retrouver les artefacts dispersés dans la ville : le **Talisman de Rillifane** (que vous avez déjà), une **Coupe d'or** et une **Lame de Lune**. Acceptez votre nouvelle mission, fouillez le meuble derrière **Denim** afin de récupérer le sort d'**Immunité absolue**, puis sortez de la Maison.

Le gobelet doré et la lame de lune

Partez en direction du nord-ouest et passez de plate-forme en plate-forme pour atteindre la **Maison du Harpiste**, au nord-ouest de la carte. Aidez les **Elfes** à détruire les **Golems** devant la maison **(85)**, puis montez le premier escalier afin de pénétrer dans la Maison. Fouillez le banc à l'est de la pièce pour récupérer la **Harpe de Pierre** et sortez. Dirigez-vous vers le nord-ouest afin de vous rendre dans la **clairière**. Un combat difficile vous attend. **Nizidramanii'yt**, un **Dragon noir (86)**, attend dans cette clairière et, même si vous tentez de discuter avec lui, sachez que le combat est inévitable... Protégez-vous contre le Mal et contre la Peur. Utilisez les sorts de Hâte, faites sauter ses **protections magiques** puis chargeeeeez !! Lorsque cet ennemi gigantesque sera mort, vous pourrez récupérer le **Gobelet doré de la vie**, de l'or, des gemmes et une **Cote de mailles de Chantelame +4**. Retournez dans la cité elfique pour vous rendre devant la **Maison du Harpiste**.

Partez en direction du sud-est pour atteindre la **Maison de la Lune**. Montez l'escalier, pénétrez dans la Maison et regardez la bataille entre l'**Elfe guerrier** et un **Balor**. L'Elfe se sacrifiera pour tuer le monstre. En fouillant la dépouille de cet héros, vous trouverez une **Cote de mailles elfique** et la **Lame de Lune**. En fouillant la pièce, vous obtiendrez une paire de **Bottes elfiques** ainsi que le sort **Portail**. Sortez de la Maison et rendez-vous au **Temple de Rillifane**. Placez le **Talisman de Rillifane**, le **Gobelet doré de la vie** et la **Lame de Lune** sur l'autel au centre de la pièce. Un **avatar de Rillifane** apparaîtra.

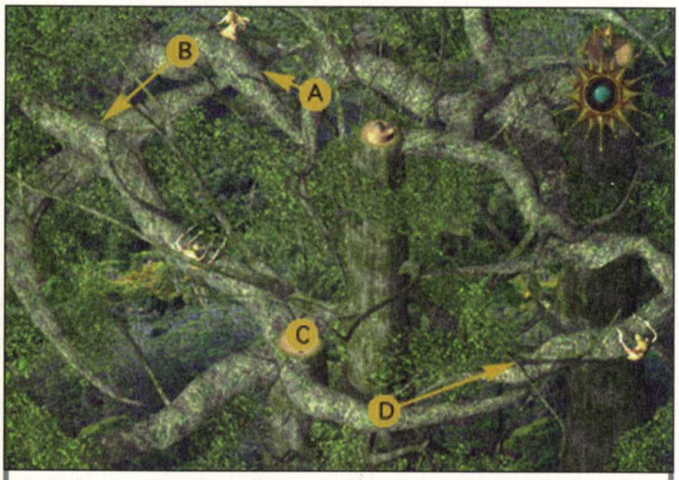
Après une discussion intéressante concernant les intentions réelles d'**Irenicus**, le **Seigneur des Feuilles** invoquera les **Gardiens de la forêt** qui "nettoieront" la ville et vous ouvriront les portes du **Palais**. En prime, il vous donnera un **Bâton des Bois +4**, parfait pour les druides. Sortez du Temple et discutez avec **Reirra** si vous voulez faire des affaires, puis dirigez-vous vers le **Palais**. En chemin, vous pourrez

85

86

aider des **Elfes** aux prises avec un groupe de **Rakshasas** devant la **Maison de la Lune**. Poursuivez votre progression et pénétrez dans le **Palais**.

L'arbre de vie et Irenicus



A : Première utilisation des Noix, **B** : Seconde utilisation des Noix,
C : Ellemine et Irenicus, **D** : Dernière utilisation des Noix.

Dès que vous serez à l'intérieur, prenez TOUTES les **Noix de l'Arbre de Vie**, puis passez la porte à l'est. Au bout du couloir, vous apercevrez une pièce d'une beauté merveilleuse **(87)** avec deux statues. Placez la **Corne de pierre** et la **Harpe de pierre** sur les statues pour que la cascade cesse d'alimenter le bassin, et que celui-ci se vide, laissant apparaître un escalier. Plus qu'une chose à faire... descendre. À ce moment-là, vous poserez des questions aux Amis. Ne les offensez pas et dirigez-vous vers l'escalier.

87

Ellesime, la reine de Suldanessalar, vous accueillera et vous dira que **trois parasites** attaquent l'**Arbre de Vie** et qu'ils fournissent la puissance à **Irenicus.** Si vous réussissez à les neutraliser, **Ellesime** pourra détruire le lien qu'il y a entre l'**Arbre de Vie** et **Irenicus**. Partez vers l'ouest pour apercevoir le **premier parasite**. En vous approchant de lui, les noix que vous avez récupérées tout à l'heure feront pousser des extensions de branches, vous permettant de l'atteindre. Cliquez dessus pour tenter de le détruire, mais il se défendra en invoquant deux **Élémentaux de Terre (88)**. Débarrassez-vous de ces gêneurs et recliquez sur le **parasite** pour le détruire.

88

89

Partez encore vers l'ouest pour que les **noix** créent un nouveau pont **(B)** vous permettant de poursuivre vers le sud. Vous apercevrez le **second parasite** et, comme le premier, il se défendra en faisant apparaître deux **Élémentaux** (d'Air cette fois). Détruisez-les ainsi que le **deuxième parasite** et **Ellesime** vous contactera pour vous indiquer que, dès que le troisième parasite sera détruit, vous devrez vous hâter de rejoindre le cœur de l'arbre. Reprenez votre route en direction du sud-ouest. Vous apercevrez **Irenicus** et **Ellesime (C)**. Contournez-les pour continuer sur la branche partant au sud-est, puis à l'est. Au bout de la branche, les **noix** s'activeront de nouveau pour créer un pont **(D)**. Traversez-le et détruisez le **troisième parasite** et les deux **Élémentaux de Feu** qu'il fera apparaître. Vous serez automatiquement amené près d'**Irenicus**. Une discussion entre **Ellesime** et **Irenicus** vous apprendra qu'ils s'aimaient avant, puis le combat commence... Il y a plein de façons de le battre. J'ai fait appel à un **Nishruu** (avec un **Hakeasshar** c'est encore mieux) dès le début de l'affrontement **(89)**. J'ai essayé de protéger au mieux mes personnages avant qu'**Irenicus** ne stoppe le temps et lance ses sorts de **Mort**. L'incantation (**Nishruu** ou **Hakeasshar**) se débrouillera ensuite avec **Irenicus**. Vous pourrez faire tomber ses défenses magiques pendant ce temps, pour ensuite l'attaquer au corps à corps (FACILE ! quand on possède les bons sorts). Si vos personnages meurent durant la bataille, pensez à récupérer leurs objets avant la fin d'**Irenicus**, car après il sera trop tard. Lorsque **Irenicus** mourra, il entraînera votre personnage principal avec lui, et votre personnage entraînera tout le groupe vers les **Neuf Enfers**...

Les Neuf Enfers

A : Nécrophage Saverok, **B** : Le démon de la Cupidité,
C : Le démon de l'Égoïsme, **D** : Le démon de la Peur,
E : Le démon de la Fierté, **F** : La porte du Gardien.

Les larmes de Bhaal

Vous voici donc en Enfer... Les cinq yeux encadrant la **Porte du Gardien** semblent vous regarder avec insistance. Les membres de votre équipe vous renouvelleront leur confiance et vous pourrez alors commencer à explorer les entrailles du Mal. Partez vers l'est et descendez l'escalier. En bas, vous trouverez **Nécrophage Saverok** (pour ceux qui n'ont pas joué avec le premier volet

90

de Baldur's Gate, il s'agissait du dernier boss). Il vous indiquera que seules les **Larmes de Bhaal** vous mèneront à **Irenicus**. **Saverok** en détient une, et vous serez obligé de le combattre pour l'obtenir. Invoquez un **Élémental de Terre** qui ne craint rien contre **Saverok**, et utilisez des armes contre les morts vivants pour le toucher puis le détruire. La **première Larme de Bhaal** se mettra automatiquement dans votre inventaire. Remonter l'escalier pour revenir dans la caverne du début. Dirigez-vous vers l'escalier au sud-ouest et utilisez-le afin de rencontrer le **démon de la Cupidité**. Il vous remettra une épée longue +3, **Sombrerasoir** (dit **Rasoirnoir**, dit **Griffe noire**). Avancez vers l'est pour trouver un génie. Après qu'il eut posé son énigme, donnez-lui **Sombrerasoir** pour le délivrer de sa punition **(90)**. En échange, vous obtiendrez la **deuxième Larme de Bhaal**.

Remontez dans la caverne principale et utilisez l'escalier situé au sud. Avancez vers le **démon Égoïste**. Il détient la **troisième Larme de Bhaal**, mais ne vous la remettra qu'après que vous aurez fait un choix. Le **démon** prendra un membre de votre équipe... Passez par le chemin Gauche ou celui de Droite. Si vous passez à Gauche, vous perdrez deux points de vie, un point en Dextérité et de l'expérience. Si vous passez à Droite, vous ne perdrez rien, mais le membre de votre équipe pris par le **démon** mourra... Si vous êtes un Paladin ou un Rôdeur, vous serez alors **maudit** ! Passez à Gauche, récupérez votre ami(e) et la Larme, puis remontez dans la caverne principale. Utilisez l'escalier sud-est pour rencontrer le **démon de la Peur** qui vous proposera une **Cape en peau de Nymphes**. Refusez-la, puis empruntez le couloir sud. Prenez les potions dans le coffre (attention au piège), puis cliquez sur les **cristaux rouges** au fond de la pièce pour obtenir la **quatrième Larme de Bhaal**. remontez dans la caverne principale et engagez-vous dans l'escalier nord-est. **Le démon de la Fierté** vous attendra au pied des marches. C'est un maître du mensonge et, lorsque vous lui direz que vous n'avez pas l'intention de combattre la bête qui est derrière lui, c'est à peine s'il ne vous traitera pas de lâche... Avancez vers l'antre pour apercevoir un magnifique **Dragon (91)**. Il vous remettra la **cinquième Larme de Bhaal** et vous pourrez vous rendre face à la **Porte du Gardien (F) (92)**, au nord de la caverne principale.

91

92

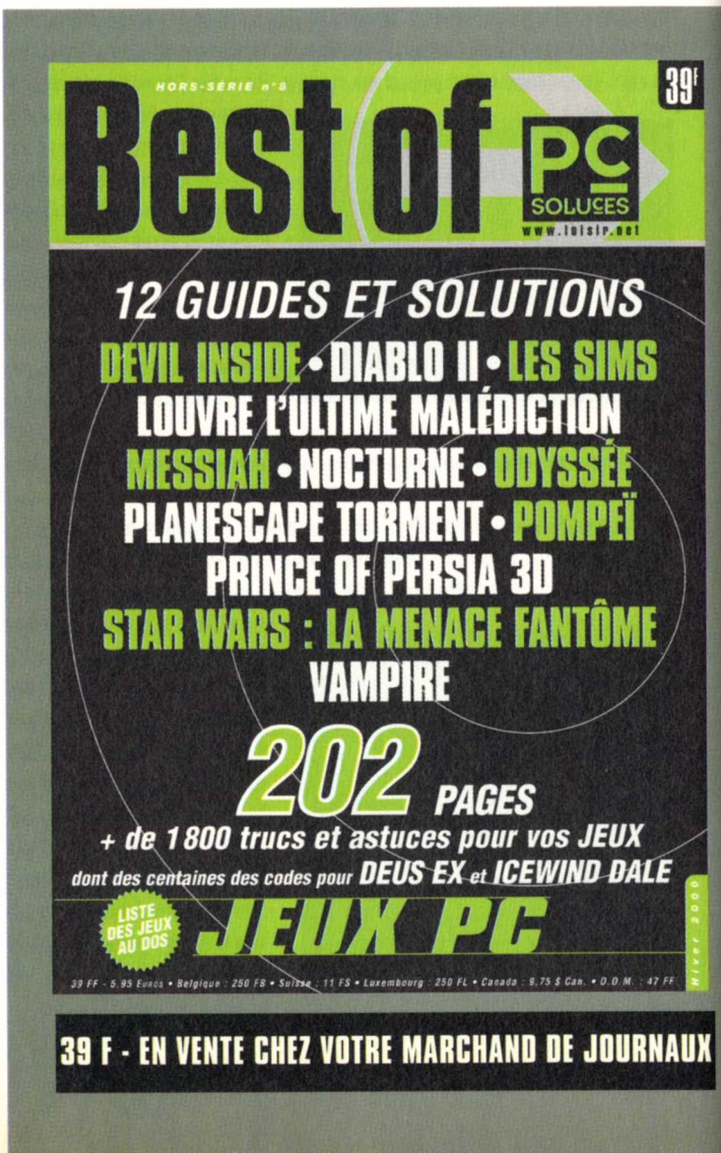
La bataille finale

Face à la porte du gardien vous allez placer les cinq **Larmes de Bhaal** en cliquant sur la porte. La **première Larme** vous permettra d'être **Immunisé contre les armes magiques +1**. La **deuxième Larme** d'obtenir **10 % de résistance magique**, la **troisième** d'obtenir **+2 sur vos jets de sauvegarde**. La **quatrième Larme** de bénéficier de **+20 % de Résistance au froid, au feu et à l'électricité**, et la **cinquième** d'obtenir **+2 points en Force**. Irenicus apparaîtra dans un tonnerre de feu pour votre dernier combat. Après un dernier discours d'**Irenicus**, vos compagnons vont vous montrer qu'ils sont prêts à tout pour vaincre cet **enfant de Bhaal** ! **Irenicus** fera apparaître deux démons **Balor**, deux autres **démons Glabrezu**, puis se transformera en **Écorcheur**. La dernière bataille commencera **(93)**. À L'ATTAAAAAQUE !

93

Commencez par détruire les **démons**. Faites les courir, si nécessaire, le temps que vous invoquiez des **Élémentaux**. Une fois détruits, occupez-vous d'**Irenicus**. Invoquez un **Nishruu** ou un **Hakeasshar** pour lui refaire le même coup que sur les branches de l'**Arbre de Vie (94)**. Protégez-vous et laissez le charme agir... Bon, vous pouvez quand même faire tomber ses défenses magiques et l'attaquer au corps à corps si vous trouvez le combat trop facile. À la fin du combat, **Irenicus** reprendra sa forme humanoïde puis mourra. Vous vous réveillerez face à **Ellesime**. Vous êtes un héros, presque une légende maintenant ! **Ellesime** vous remettra une **Amulette de Seldarine**. Lors de la cérémonie, admirez la cinématique finale qui promet de ne pas être la dernière de **Baldur's Gate**...

94



IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N°S 4 À 35, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 13, 16 ÉTANT ÉPUISÉS, AINSI QUE LE BEST OF PC N°2). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES**, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AGE OF EMPIRES	14
AGE OF EMPIRES II	32, BO7
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12
ALPHA CENTAURI	26
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30
ALONE IN THE DARK	BO1
ALONE IN THE DARK 2	BO1
ALONE IN THE DARK 3	BO1
ATLANTIS	11
ATLANTIS 2	32, BO7
AZTEC	32, BO7
BALDUR'S GATE (1ÈRE PARTIE)	23
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ILE PERDUE	30
BATTLEZONE	17
BLACK DAHLIA	17
BLADE RUNNER (1ÈRE PARTIE)	14
BLADE RUNNER (2E PARTIE)	15
BLADE RUNNER (3E PARTIE)	16
BLADE RUNNER	BO3
BRAINDEAD 13	BO1
CAESAR II	21, BO1
CAESAR III	BO4
CARMAGEDDON	12, BO3
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24
CHINE	20, BO4
COMANCHE 3	12
COMMANDOS (1ÈRE PARTIE)	17
COMMANDOS (2E PARTIE)	18
COMMANDOS	BO3
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31
CONGO	4, BO1
CONSTRUCTOR	15
COUPE DU MONDE 98	18, BO3
CRÉATURES	BO1
CRÉATURES II	21, BO4
CYCLONE	12
D	4, BO1
DAGGERFALL	10
DARK REIGN 2	38
DARK PROJECT II	38
DARKSTONE	31
DEUS EX	39
DIABLO	10
DIABLO II	38
DINO CRISIS	39
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30
DRACULA	32, BO7
DRAGON LORE	BO1
DRAGON LORE 2	10
DRACULA II	39
DRAKAN	31
DUNE 2000	20, BO4
DUNGEON KEEPER	12, BO3
DUNGEON KEEPER 2	29
ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3
ÉGYPTE II	39
EVIDENCE	BO1
F1 2000	37
F1 RACING SIMULATION	15, BO3
FABLE	10
FADE TO BLACK	BO1
FALLOUT	BO3
FALLOUT 2	25
FAUST	32, BO7
FEEBLES FIBLES	17
FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15
FINAL FANTASY VII (1ÈRE PARTIE)	19
FINAL FANTASY VII (2E PARTIE)	20
FINAL FANTASY 7	BO3
FINAL FANTASY VIII	35
FORCE COMMANDER	37
FRANKENSTEIN	BO1
GABRIEL KNIGHT 2	BO1
GABRIEL KNIGHT 3	33, BO7
GOBLIINS 2	BO1
GOBLIINS 3	BO1
GOLDEN GATE KILLER	BO1
GRIM FANDANGO	21, BO4
GROUND CONTROL	38
HALF LIFE	22, BO4
HALF-LIFE OPPOSING FORCE	34, BO7
HALF LIFE /WORLDCRAFT (1E PART.)	24
HALF LIFE /WORLDCRAFT(2E PART. / FIN)	25
HARVESTER	BO1
HEART OF DARKNESS	18, BO3
HERETIC II	24
HEROES OF MIGHT & M. II	12
HEROES OF MIGHT & M. III	28
HEXEN 2	19
HOMEWORLD	32, BO7
ICEWIND DALE	39
INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1
INDIANA JONES ET LA MACHINE INFERNALE	35, BO7
INTERSTATE 76	12
ISHAR 3	BO1
JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4
KING'S QUEST	5
KING'S QUEST VII	BO1
KING'S QUEST VIII	28
KINGPIN	31
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10
LA ROUTE DU TEMPS	35
L'AMERZONE	26
LANDS OF LORE	BO4
LANDS OF LORE 2 (2E PARTIE)	14
LANDS OF LORE 3	28
L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1
L'ODYSSÉE	38
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7
LES FOURMIS	37
LES VISITEURS	16, BO3
LIGHT HOUSE	BO3
LITTLE BIG ADVENTURE	5
LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12
LOOM	BO1
LOST EDEN	BO1
LOST IN TIME 1	BO1
LOST IN TIME 2	BO1
LOUVRE	38
MAGIC THE GATHERING	10
MARTIAN GOTHIC	39
MDK	11
MDK2	37
MESSIAH (2E PARTIE ET FIN)	37
METAL CONFLICT	39
MIGHT AND MAGIC 6 (1ÈRE PARTIE)	18
MIGHT AND MAGIC 6 (2E PARTIE)	19
MIGHT & MAGIC 6	BO3
MONKEY ISLAND	BO3
MONKEY ISLAND 2	BO3
MOTO RACER	15
MYST	BO1
NEED FOR SPEED 3	20, BO4
OPÉRA FATAL	37
OUTLAWS	11
PARIS 1313	35, BO7
PHANTASMAGORIA	BO1
PHANTASMAGORIA 2	BO3
PHARAON	33
PLANESCAPE TORNEMENT (1ÈRE PARTIE)	35
POD	10
POPULOUS III (1ÈRE PARTIE)	21
POPULOUS III (2E PARTIE ET FIN)	22
QUAKE	7
QUAKE 2	15
QUAKE III	34
RAINBOW 6	25
RAMA	BO4
REDLINE RACER	17
REDNECK RAMPAGE	11
RESIDENT EVIL 2	29
RESIDENT EVIL 2 (1E PARTIE)	28
REQUIEM	28
RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4
RIVAL REALMS	25
ROBINSON'S REQUIEM	16
ROME	37
SANITARIUM	23
SAM & MAX	BO1
SHADOW MAN (SOLUCE) (1E PARTIE)	30
SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31
30SHERLOCK HOLMES	10
SHIVERS	BO1
SILVER	26
SIM CITY 2000	BO4
SIM CITY 3000	25
SOLDIER OF FORTUNE	37
SPACE QUEST VI	BO1
SPEED BUSTER (GUIDE)	23
SPYCRAFT	BO1
STARCRAFT (1ÈRE PARTIE)	17
STARCRAFT (2E PARTIE)	18
STAR CRAFT BROODWAR (1ÈRE PARTIE)	26
STAR CRAFT BROODWAR (2E PARTIE ET FIN)	27
STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
SWAT 3	35, BO7
TEX MURPHY OVERSEER	25
THE 11TH HOUR	BO1
THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14
THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
THE DIG	BO1
THE LAST EXPRESS	11
THE LAST RESORT	10
THE LONGEST JOURNEY	35, BO7
THE NEED FOR SPEED 2	11
THE NOMAD SOUL	33, BO7
THE PANDORA DIRECTIVE	12
THE SECRET OF MONKEY ISLAND	BO1
THE SETTLERS III (GUIDE)	23
THEME HOSPITAL	11
TIME MACHINE	37
TIME WARRIORS	11
TITANIC	12, BO4
TOMB RAIDER II	14
TOMB RAIDER III (1E PARTIE)	21
TOMB RAIDER III (2E PARTIE ET FIN)	22
TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
TOMB RAIDER III	BO4
TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
TOMB RAIDER IV : LA RÉVÉLATION FINALE	34, BO7
TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(1E PARTIE)	37
TOMB RAIDER : LE DERNIER ARTEFACT(2E PARTIE)	
TOTAL ANNIHILATION (2E PARTIE)	14
TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
UNREAL (GUIDE)	17
UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
UNREAL (2E PARTIE ET FIN)	19
UNREAL	BO3
URBAN ASSAULT	19
VAMPIRE	38
WARWIND	BO1
WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
X-COM APOCALYPSE	12
X-FILES THE GAME	20, BO3
X-WING ALLIANCE (1E PARTIE)	26
X-WING ALLIANCE (2E PARTIE ET FIN)	27
X-WING VS TIE FIGHTER	11
ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
ZORK GRAND INQUISITOR	20

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48 - Par minitel : 3615 PC SOLUCES****

** 3615 et 3668 : 2,23 F TTC/min.

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES - ANCIENS NUMÉROS, B601 - 60732 SAINTE-GENEVIÈVE CEDEX — N° Indigo 0 825 001 707 (0,98 F TTC/MN) — E-MAIL : abonnement@loisir.net

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N° ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 ❑32 ❑33 ❑34 ❑35 ❑36 ❑37 ❑38 ❑39 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*)** LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 1» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 3» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 4» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 5» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 6» - ❑ «BEST OF PC SOLUCES N° 7» **AU PRIX DE 49 FF**(*)** LE NUMÉRO, PORT INCLUS

NOM : ____ PRÉNOM : ____ ANNÉE DE NAISSANCE 19__

ADRESSE : ____

CODE POSTAL : ____ VILLE : ____ TÉLÉPHONE : ____

ADRESSE E.MAIL : ____ CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° ____ EXPIRE FIN ____

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : ____ FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

PS40A2

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : + 33 3 44 12 52 51. Ou par e-mail : abonnement@loisir.net

« Les informations ci-dessus sont indispensables au traitement de votre commande et ne sont communiquées qu'aux destinataires la traitant. En application de l'art. 27. de la loi du 6 janvier 1978, elles donnent lieu au droit d'accès et de rectification auprès de PC Soluces. Sauf opposition de votre part ces informations pourront être utilisées par des tiers. »

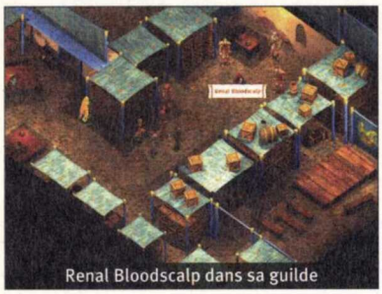
LES QUÊTES SPÉCIFIQUES AUX CLASSES DE PERSONNAGES

Toutes les quêtes spécifiques peuvent être effectuées avec le même personnage, mais il ne pourra obtenir qu'un seul bastion, celui de sa classe de personnages.

LES VOLEURS

L'ESPIONNAGE

Dirigez-vous vers les docks, puis vers le sud-ouest. Un clerc fou vous attaquera : débarrassez-vous de lui puis entrez dans la guilde de **Renal Bloodscalp**. Montez au premier étage et discutez avec le **maître des lieux**. Il vous proposera de travailler pour lui en espionnant la guilde concurrente, celle de **Mae'Var**. Acceptez la mission pour obtenir la **lettre de recommandation** puis sortez de la guilde. Dirigez-vous vers l'est des docks et entrez dans le magasin dirigé par **Gorch**. Parlez-lui de **Mae'Var** pour qu'il vous laisse entrer dans l'arrière-boutique. Passez la porte de gauche et descendez l'escalier pour atteindre la cave. Ouvrez le passage secret au nord et discutez avec **Mae'Var**. Dites-lui que **Renal** vous envoie et il vous confiera une première mission : dérober un collier à la grande prêtresse du **Temple de Talos**.


Renal Bloodscalp dans sa guilde

Sortez de la guilde de **Mae'Var** et dirigez-vous vers le **Quartier Religieux**. Entrez dans le **Temple de Talos** et commencez à le visiter. Dans le dortoir au nord, vous trouverez **une Baguette de flammes** dans le meuble du coin nord-est. Prenez garde au piège qui le protège, puis retournez dans la pièce principale. Pénétrez dans le dortoir sud pour apercevoir la **Prêtresse Ada**. Il existe deux façons de récupérer le **Collier de Talos**. Soit vous attendez qu'elle s'endorme pour dérober l'amulette dans le coffre, au pied de son lit, soit vous utilisez vos compétences de pickpocket (20 000 points d'expérience). Retournez discuter avec **Mae'Var** pour lui donner le collier et obtenir 29 500 points d'expérience. Il vous demandera de rencontrer son bras droit, **Edwin**. Montez au second étage de la guilde et discutez avec votre nouveau interlocuteur qui est situé au centre de la pièce.

La prêtresse Ada dans le Temple de Talos

Le mage Gethras dans ses appartements

Votre nouvel objectif est de neutraliser un mage du nom de **Rayic Gethras**. Il habite dans le quartier, à l'ouest. Sortez de la guilde et dirigez-vous plein ouest pour entrer dans la maison de **Gethras**. Vous ne pourrez pas la manquer car la porte d'entrée sera ouverte. Éliminez les six créatures ailées présentes dans le hall, puis fouillez la pièce. Prenez les **sorts** sur la table, dans la bibliothèque piégée, puis montez au premier étage. Détruisez les deux Golems de pierre et prenez l'or sous la taie d'oreiller du lit, à l'ouest, avant d'emprunter l'escalier au sud-est pour atteindre l'appartement de **Gethras**. Vous devrez vous protéger contre les attaques de feu pour lutter à armes égales contre lui. Récupérez l'or, les **Bracelets de défense AC7** et le **Bâton +2** sur le corps du mage. Prenez le sort sur la table, puis retournez voir **Edwin**.

Après avoir obtenu 20 000 points d'expérience, **Edwin** vous demandera d'effectuer un nouveau travail pour lui : dérober des documents à une personne nommée **Marcus**. Il se trouvera à l'auberge de la **Bonté marine**. Acceptez la mission, sortez de la guilde, puis dirigez-vous vers le nord-ouest pour atteindre l'auberge. Descendez au sous-sol, mais sachez que si vous avez **Jaheira** avec vous, elle sera maudite par l'aubergiste et vous devrez la sauver de sa malé-

L'auberge de la Bonté Marine

diction. Vous n'aurez que deux semaines pour réaliser cette tâche, donc laissez-la au rez-de-chaussée. Si vous voulez effectuer cette sous-quête, reportez-vous au chapitre des "Quêtes spécifiques aux personnages". Vous aurez trois solutions pour obtenir les **documents de Marcus** : les lui voler, le menacer ou les acheter. Comme vous êtes dans une quête de voleur, je vous conseille de les voler... Ouvrez le passage secret du mur ouest pour entrer dans un repaire de pirates, éliminez toute résistance et prenez le trésor qui se trouve dans l'eau au nord-est. Sortez de l'auberge et retournez voir **Edwin**.

Remettez-lui les documents, puis descendez dans la cave pour parler avec **Mae'Var**. Il vous demandera d'abattre un traître (oups !) et de lui rapporter sa dague. Son nom est **Embart** et il se trouve à la **Bonté marine**. Cela constituera le dernier travail que **Mae'Var** vous demandera pour être sûr de votre loyauté... Retournez donc à l'auberge et cherchez **Embart**. Il est au rez-de-chaussée de la taverne et vous ne serez pas obligé de l'abattre (hé, hé). Écoutez son histoire et demandez-lui de vous remettre sa **dague** en échange de sa vie, puis retournez discuter avec **Mae'Var**. Donnez-lui la dague de **Embart** et réclamez votre récompense (18 750 points d'expérience) avant d'aller parler à **Edwin**. Celui-ci saura qui vous êtes et ce que vous faites au sein de cette guilde. Admettez-le et il vous remettra une clé qui ouvre le coffre-fort de **Mae'Var**.

Après le départ de **Edwin**, commencez à visiter cet étage pour récupérer une **épée** et une **lance magique**. Descendez à l'étage en dessous et ouvrez les portes le long des murs ouest et nord pour obtenir de l'expérience, de l'or et quelques objets. Passez dans la chambre à l'ouest et ouvrez le coffre-fort de **Mae'Var** pour obtenir la **preuve compromettante** et les **Bottes de voleur**. Il est temps maintenant de retourner discuter avec **Renal Bloodscalp** afin de lui remettre la preuve qui lui manquait. Il vous donnera l'autorisation de détruire **Mae'Var**. Retournez dans la guilde et éliminez ce traître ainsi que tous les membres de sa guilde. Vous obtiendrez une **Armure d'ombre** sur le corps de **Mae'Var**, de nombreuses armes magiques, des gemmes et de l'or.

Le fonctionnement de la guilde

Retournez voir **Renal** et annoncez-lui la bonne nouvelle. Il vous proposera de **prendre en mains la guilde de Mae'Var**. Acceptez puis repartez dans VOTRE guilde de voleurs. Vous avez maintenant une guilde qui vous fournira pas mal d'avantages et quelques inconvénients. Les avantages sont que vous pourrez vous reposer autant que vous le voudrez, qu'un receleur sera à votre disposition et que vous allez gagner de l'argent. Les inconvénients viendront du fait qu'il vous faudra gérer votre équipe de voleurs. Commencez par discuter avec **Jariel** pour en connaître le fonctionnement, puis voyez avec lui pour donner vos ordres de mission. Plus vos voleurs prendront de risques plus vous gagnerez de l'argent, mais ils risquent de finir en prison rapidement. Je vous conseille de ne pas prendre trop de risques, car voici le prix des cautions que vous serez obligé de verser aux autorités pour récupérer les membres de votre équipe.

	Peu de risques	Max de risques	Caution
Hanz le cambrioleur	200 po	900 po	100 po
Goshan l'assassin	200 po	750 po	200 po
Kretor le pickpocket	250 po	1000 po	50 po
Morsa la contrebandière	100 po	750 po	250 po
Valia la racketteuse	150 po	800 po	300 po

Tout irait bien si **Renal Bloodscalp** ne prélevait pas une **taxe** sur ce que vous gagnez. Vous devrez payer de votre poche pour ne pas perdre votre guilde, si vos voleurs se font prendre ou ne rapportent pas assez d'argent ! **Joster** sera à côté de **Jariel** pour vous taxer toutes les semaines. Profitez-en pour donner vos ordres à **Jariel** afin d'aiguiller vos groupes de voleurs. Bonne chance et soyez un bon gestionnaire !

Voici les différents événements auxquels vous serez confronté lorsque vous serez à la tête de la guilde :

1) L'embuscade. Discutez avec **Lathan** (à côté de **Jariel**) qui sera vos yeux et vos oreilles lorsque vous ne serez pas présent. Une voleuse nommée **Ama** vous accostera et vous demandera d'être présent au rendez-vous qu'elle organise à la **Promenade de Waukyne**. Acceptez son offre et dirigez-vous, avec votre équipe, à **Waukyne**. Parlez deux fois avec **Ama** pour faire apparaître ses acolytes. En fait, **Ama** était l'amante de **Mae'Var** et ne pense qu'à une chose : vous exterminer !! Éliminez-la ainsi que ses cinq assassins, puis retournez à votre guilde. Passez un savon à **Lathan** pour que ce genre de surprise ne se reproduise plus, puis pansez vos blessures.

2) Le voleur. Rediscutez avec **Lathan** pour qu'il vous parle d'un problème important. Un des voleurs du groupe de **Kretor** dérobe de l'argent dans les caisses de la guilde. Vous aurez trois options pour résoudre le problème : éliminer un voleur du groupe, les abattre tous ou ne plus les payer jusqu'à ce qu'ils "s'occupent" eux-mêmes du traître. La bonne solution est de neutraliser **Darronal Gwin** (c'est lui le traître), et ainsi tout rentrera dans l'ordre au bout de cinq jours.

LES PALADINS

Les préparatifs du voyage

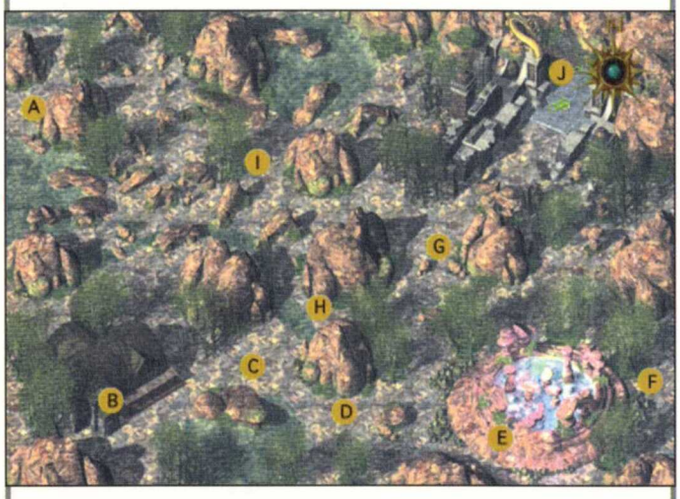
Cette quête commence dans la taverne de la **Couronne de cuivre**. J'ai enrôlé **Nalia** pour ses talents de mage et de voleur, mais vous pouvez prendre **Anomen** si celui-ci convient mieux à votre groupe. Chercher **Jierdan** dans la pièce principale. Il vous appellera pour vous faire une offre. Écoutez-le et acceptez son offre. Il vous propose 10 000 pièces d'or pour débarrasser ses terres des Trolls et autres créatures qui s'y sont installées. Il vous précisera que ces créatures doivent être brûlées pour périr (pensez à vous munir d'armes de feu ou d'acide !), puis rendez-vous aux **Portes de la ville**.

Le seigneur Jierdan vous embauche

Un crieur public **(A)**, sur votre gauche, va prendre la parole. Répondez-lui, c'est le spécialiste des rumeurs. **Flydian (B)**, juste au-dessus, vous proposera une quête : aider un certain **Logan** à libérer **Franc Marché** d'une horde d'animaux sauvages, contre une récompense au montant indéfini (quête spécifique aux druides). Vous pouvez accepter de l'aider et il s'empressera d'aller prévenir son maître.
Prenez ensuite le temps de préparer votre groupe aux aventures qui l'attendent en vous reposant à l'auberge **(C)**, si ce n'est déjà fait (une porte secrète dans la pièce du bas mène au tombeau de **Liche** que je ne vous conseille pas de déranger pour le moment). Mais sachez qu'elle possède de nombreux objets magiques, dont un **Spectre de terreur +3**. Lorsque vous vous sentirez prêt, dirigez-vous vers le nord et sortez de la ville **(D)**. Rendez-vous aux **Collines de Lancevents**, à l'est sur la carte générale.

Le coup monté

LES COLLINES DE LANCEVENTS



A : Bébé Wyverne,
B : Maison de Gawen Windspear,
C : Un Ankheg,
D : 6 Gobelins,
E : Vaelasa,
F : 6 Grouilleux,
G : Groupe de Gobelins ou d'Ogres,
H : Un Ankheg,
I : Groupe de guerriers,
J : L'entrée des Ruines.

Après vingt jours de voyage, vous arrivez sur les **Terres de Lancevents**. Un très désagréable comité d'accueil, constitué de trois Ogres, dont un mage, un **bébé Wyverne** et un garde d'élite Gnoll vous souhaitera la bienvenue. Le combat est inévitable, quelle que soit votre réponse au discours de l'Ogre. Faites trois groupes de deux personnages en associant les deux mages ensemble. Équipez **Nalia** en objet rapide, avec la baguette d'invocation trouvée dans la prison, et envoyez les créatures invoquées sur l'Ogre mage. Pendant ce temps, bombardez les autres de sorts avant qu'ils n'approchent trop. Les deux autres groupes s'occupant du garde d'élite et du **Wyverne**. Lorsque les Ogres seront bien épuisés, et qu'ils se seront débarrassés des créatures, achevez-les avec tout le groupe qui doit être maintenant disponible. Si vous disposez d'une stratégie différente, appliquez-là : le but étant d'exterminer ces êtres diaboliques. Ensuite, ramassez les objets et répartissez-les.

Gawen Windspear va prendre la parole et vous indiquer que les "créatures" que vous venez de détruire étaient, en fait, des chevaliers. Il vous proposera de le suivre chez lui afin de vous cacher et de vous expliquer les ennuis qui vous attendent pour avoir commis une telle faute. Acceptez son offre et, si vous n'avez pas eu le temps de ramasser les objets avant le changement d'écran, vous pourrez revenir les chercher par la suite. Une fois dans sa maison, il vous racontera son histoire et vous expliquera que **Jierdan** vous a tendu un piège. Vous venez d'assassiner, par erreur, des membres du **Noble Ordre du Cœur Radieux** qui ne vous le pardonneront pas. Il les connaît et vous proposera d'aller leur expliquer votre situation. Remerciez-le et il s'en ira. **Iltha** va vous parler du paladin et vous rappeler ce qu'il est, son essence et son but existentiel, en vous redonnant du courage. Écoutez-la et répondez-lui avec politesse et modestie. Elle vous admire. Une phase de repos s'enclenchera automatiquement, pendant laquelle vous ferez un rêve étrange...

L'exploration de la carte et les Driades

À votre réveille, **Jum** vous alertera de l'arrivée de bandits. Dites-lui que vous désirez voir ce qu'ils veulent. Un mage et quatre guerriers (nains et orques) vont apparaître et vous attaquer après un bref dialogue. Neutralisez en premier le mage et le nain à ses côtés. Ramassez leur or et leurs objets. Ces bandits étaient des envoyés de **Jierdan** et, si vous consultez votre inventaire, vous apercevrez un nouvel objet : un parchemin. Lisez-le. C'est un défi que vous lance **Jierdan**, un duel au nord-est des **Collines de Lancevents**. Sortez de la maison après l'avoir fouillée. Marchez vers le nord et détruisez le **Ankheg** qui se trouve au premier croisement. Une fois mort, ramassez sa carapace et ses objets. Descendez le chemin qui part au sud-est et débarrassez-vous des 6 gobelins qui vous attendent un peu plus bas. Continuez dans cette direction en prenant le petit passage qui contourne l'édifice. À mi-chemin, grimpez sur le bassin et approchez-vous de l'escalier en plaques de pierre. **Vaelasa** va apparaître et vous parler. Donnez-lui les glands des **dryades** pour terminer (enfin !) cette quête commencée au chapitre 1.

La fin de la quête des dryades

Descendez et faites le tour par l'est. Éliminez les six grouilleux à la sortie du chemin et prenez leurs objets. Remontez au nord-ouest puis au nord. À gauche du monticule se trouve un groupe de Gobelins (ou d'Ogres) embusqués. Vous pouvez les surprendre en contournant par le nord, ou les attaquer directement en passant par le bas. Prenez leurs or et objets. Un peu plus bas à gauche, repérez le ruisseau qui passe entre les rochers, suivez-le jusqu'au rocher cassé où un **Ankheg** va surgir et vous barrer la route. N'oubliez pas sa carapace. Sauvegardez et consultez la carte. À ce stade, vous avez découvert approximativement 2/3 du territoire. Votre point de départ est situé au coin nord-ouest, si vous désirez récupérer les objets de votre premier combat.

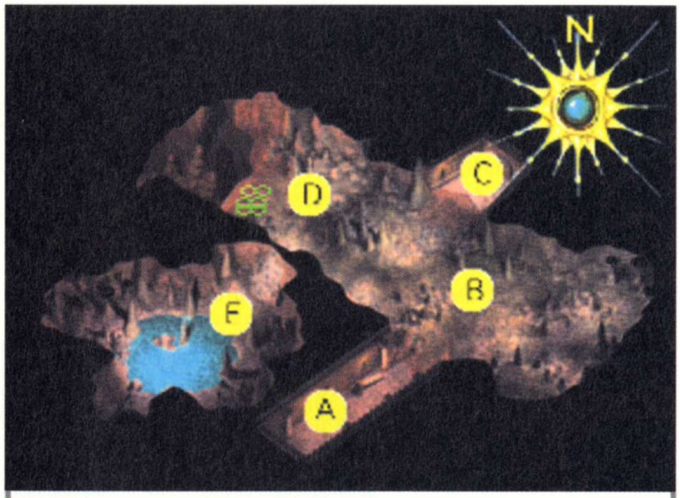
Juste au-dessus du rocher cassé se trouve un groupe de guerriers en plein combat, qui vous cherchera des ennuis si vous vous approchez. Ils se métamorphoseront en loups-garous et deviendront très dangereux. Il est impératif de repérer leur chef rapidement (basez-vous sur leur conversation). Concentrez-vous sur lui et, une fois qu'il est mort, les autres ne résisteront plus longtemps. Ils peuvent éliminer un de vos personnages en deux coups. Ils sont très puissants et, donc, vous devrez être très prudent. Ensuite, ramassez les objets de leurs victimes, éparpillés sur le sol, et sauvegardez.

Vous pouvez maintenant terminer de découvrir la carte sans risque, et vous remarquerez que seul le coin nord-est reste inexploré. C'est là que se cache **Jierdan**, et vous devez vous y rendre.

En approchant de l'entrée des ruines, vous rencontrerez **Gawen Windspear** qui vous indiquera que sa fille a été enlevée. Répondez-lui que vous allez retrouver **Jierdan** et sauver sa fille. Il rajoutera que l'**Ordre du Cœur Radieux** est prêt à vous pardonner si vous faites payer **Jierdan** pour son complot criminel. Les dés sont jetés : vous ne pouvez plus reculer et les **Ruines de Lancevents** vous attendent. Prenez l'entrée derrière lui et pénétrez dans les ruines.

Les ruines s'attendent que vous...

Les ruines, Niveau 1

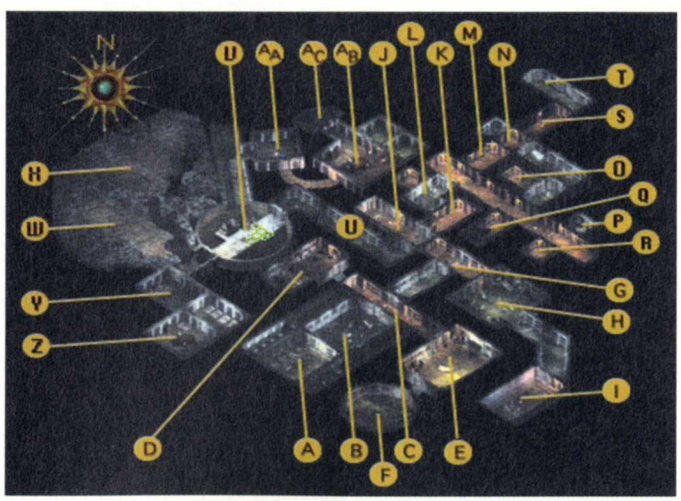


A : Quatre Gobelins, **B** : Les gardes,
C : Un Ankheg, **D** : Un mage,
E : L'amulette de protection.

Quatre Hobgobelins, dont un mage, vous attaqueront dès votre entrée **(A)**. Éliminez-les, ramassez l'or, avancez jusque dans la grande salle au bout du couloir, et neutralisez le groupe de gardes au centre de la grotte **(B)**. Avancez jusqu'au mur du fond et longez-le doucement en direction du nord-ouest. Un mage est dissimulé dans un renfoncement **(C)**. Il s'appelle **Ruhk Transmuter** et est redoutable. Il va ordonner à ses créatures (2 kobolds) de vous attaquer et vous envoyer des boules de feu. Sélectionnez le paladin, **Minsc** et **Yoshimo**, et envoyez-les le plus rapidement possible attaquer le mage. Laissez **Aerie**, **Jaheira** et **Nalia** à l'abri derrière la paroi. Elles peuvent aider les guerriers en les soignant, mais les sorts offensifs devront être lancés avec prudence afin de ne pas toucher vos compagnons.

Ruhk possède un **anneau de résistance au feu** que vous devez récupérer pour le paladin. Ne prenez pas la porte tout de suite. Sauvegardez et continuez à longer le mur. Atomisez les quatre Ogrillons qui vont ridiculement tenter de vous barrer le chemin, et approchez du bord du précipice **(D)**. Cliquez sur la double flèche inversée et le point d'interrogation. Vous entendez un grognement dans le fond du ravin. Entrez dans la petite grotte juste en dessous **(E)**, et prenez les objets qui se trouvent en haut à gauche de la mare (**Amulette de protection +1** et gemmes). Sortez et prenez la porte au nord **(C)**.

Les ruines, Niveau 2



La partie suivante des ruines est beaucoup plus complexe, au niveau des combats, et vous devrez être très organisé et patient afin de pouvoir progresser. Vous allez apparaître dans une pièce bordée, de chaque côté, par des archers protégés derrière des murs **(A)**. Deux portes secrètes permettent d'accéder derrière ces murs, et de neutraliser les archers. Mais, si vous désirez économiser vos forces, faites passer **Yoshimo** devant afin de crocheter la porte située au nord-est, et vous accéderez sans trop de dégâts dans la pièce suivante **(B)**, où il vous faudra faire la même chose.

Une fois dans le couloir **(C)**, neutralisez le Golem. Il y a une porte à chaque bout du couloir et une au centre. La porte nord-ouest débouche sur une pièce **(D)** où se trouvent deux Orques que vous devrez détruire. Prenez leurs objets et sortez. La porte sud-est conduit à une salle **(E)** avec un Troll : éliminez-le et brûlez-le afin qu'il ne revienne pas à la vie. Des gardes Orques vont entrer par la porte du bas, et vous attaquer. Ripostez et ramassez les objets, sans oublier la table brisée au centre. Prenez ensuite la porte d'où venaient les Orques au sud-ouest. Neutralisez le **Otyugh** qui se trouve dans la salle suivante **(F)** et fouillez-la. Revenez ensuite au couloir principal et ouvrez la porte centrale.

Marchez jusqu'à l'autre bout et entrez dans le couloir suivant **(G)**. La pièce au sud-est est le repaire de deux vampires **(H)**. Éliminez-les et prenez ce que contient le coffre, après avoir désamorcé le piège et crocheté la serrure. Continuez à descendre au fond en bas, et neutralisez l'ombre en peine dans la pièce au bout du couloir **(I)**. Si vous observez les planches sur le sol, vous remarquerez des objets cachés. Vous y trouverez **la Clé de la chapelle** et des fléchettes. Prenez-les et retournez au couloir principal pour prendre l'ouverture au nord-ouest.

Vous allez rencontrer **Samia (J)** qui va vous demander de lui ramener des objets qui sont enfermés dans une tombe royale, à laquelle elle ne peut accéder, car bien gardée. C'est un piège et, une fois que vous aurez récupéré les objets en question, elle vous tombera dessus avec ses compagnons. Vous devez donc la neutraliser avant de pénétrer dans le Tombeau. D'autre part, elle possède une clé qui permet de progresser dans cette quête. Il faudra lui prendre, de gré ou de force.

Le tombeau

Il y a une porte à votre gauche, une à votre droite et toutes les autres du couloir sont piégées et ne débouchent nulle part. Prenez à droite, c'est-à-dire au nord-est sur le plan **(K)**. La porte située en face ne débouche sur rien et est piégée. Prenez celle au nord-ouest et fouillez la pièce **(L)**. Dans la pile de livres, au nord, se trouvent deux sorts et un livre : lisez-le. Il vous indiquera comment entrer dans la tombe. Il faut réunir les **six parties d'un masque**, chacune protégée par un gardien. Ouvrez la porte nord-ouest, éliminez le premier gardien et ramassez le **1er morceau du masque**.

Entrez dans le couloir au nord-est. La porte la plus au nord ne peut être ouverte. Ouvrez la seconde en partant de la gauche, et neutralisez le Beolder nommé **Directeur** qui bloque l'accès **(M)**. Traversez la salle et rendez-vous dans la suivante **(N)**. Celle-ci à une porte au nord-est qui donne sur le Tombeau. N'entrez pas tant que vous n'aurez pas le masque en entier. À partir d'ici, toutes les salles reliées au couloir précédent ont un accès sur un des six gardiens. Vous y trouverez les **cinq autres parties du masque (salles N, O, P, Q, R)**. Lorsque vous les posséderez toutes, il s'assemblera de lui-même. Retournez à la porte du Tombeau, mettez le masque et entrez.

Un gardien de feu va apparaître **(S)**, contre qui seules les armes magiques sont efficaces. Entrez ensuite dans le Tombeau derrière lui **(T)**, prenez les objets cachés dans le sol et identifiez-les : **Épée tueuse de dragons** et **Bouclier en écailles**

de dragon +2. Équipez-en le paladin et donnez l'**Épée de Saverok** à **Minsc**.

Le "nettoyage" du niveau

Retournez maintenant à l'endroit où se trouvait **Samia (J)** et prenez la porte du bas. Au bout du couloir qui s'offre à vous **(U)**, 5 Orogs vous attendent. Attirez-les dans le couloir afin de ne pas en alerter d'autres, et jetez-leur un sort d'Immobilisation ou de Chaos. Abattez-les et ramassez les objets et l'or. Sauvegardez et entrez dans la salle par laquelle ils sortaient **(V)**. N'actionnez pas le système mécanique du puits, c'est un piège mortel. Laissez de côté la passerelle, pour le moment, et dirigez-vous au sud-ouest. Pénétrez doucement dans la grotte **(W)** et écoutez le dialogue entre le **Capitaine** et ses idiots de serviteurs. Liquidez le Troll qui va vous attaquer, et brûlez-le. Dans la paroi nord, vous apercevrez une **porte secrète (X)**. Ouvrez-la, attirez les Golems de pierre à l'extérieur et neutralisez-les. Afin de ne pas prendre de risques superflus, envoyez des personnages occuper le **Golem d'adamantine**, pendant qu'un autre va s'emparer des objets cachés dans la paroi au fond. Sortez, il ne vous suivra pas.

Groupez vos personnages dans la salle du puits et envoyez-en un dans la pièce située au sud-ouest de la grotte, où se trouvent deux guerriers **(Y)**. Ils vont vous demander votre aide. Répondez dans l'ordre suivant : **3, 2, 1, 1**. C'est une embuscade et ils vont se transformer en **Muloups** ! Attirez-les dans la salle du puits et immobilisez-les avec un sort. Éliminez-les et sélectionnez tout le groupe afin de descendre dans la pièce où ils se trouvaient **(Y)**. Prenez les objets dans le tonneau et la caisse, puis pénétrez dans la salle suivante où se trouvent deux autres **Muloups**. Une fois qu'ils sont morts, entrez dans la pièce du bas **(Z)** et fouillez la table et l'armoire. Vous pouvez maintenant revenir jusqu'à la **salle du puits (V)** et prendre la passerelle. Un Golem de pierre monte la garde à l'extrémité de cette passerelle. Envoyez **Minsc** et le **paladin** devant car ils sont armés d'épées magiques plus performantes contre ce genre d'individu.
Continuez ensuite dans le couloir et débarrassez-vous des Orogs qui s'y trouvent, de la même façon que précédemment. Immobilisez-les et atomisez-les. La salle suivante **(AA)** est vide, et vous devez prendre l'escalier en colimaçon derrière la porte sud. Dans la pièce d'après **(AB)**, vous allez affronter **Tazok**, une montagne de muscles que vous avez déjà affronté dans le premier volet de **Baldur's Gate**. Continuez à employer la méthode qui consiste à attirer les gardes à l'extérieur, pour vous en débarrasser progressivement. Une fois que tous ces sbires sont morts, placez votre groupe a l'entrée des escaliers, du côté opposé à la salle où se trouve **Tazok**. Envoyer le paladin le chercher et, dès qu'il apparaîtra sur les marches, envoyez-lui un sort de Domination pour lui commander de ne plus bouger. Veillez à ce qu'il reste inoffensif à l'aide de sorts d'Immobilisation, et vous pourrez l'éliminer en quelques coups. C'est un avantage certain, car les événements qui suivent regorgent d'ennemis difficiles. **Tazok** n'est qu'un hors-d'œuvre, comparé à ce qui vous attend !

Le dragon

Fouillez-le et prenez sa **Clé des égouts**. Vous apercevrez **Iltha** emprisonnée dans une cellule, au nord-est de la pièce suivante **(AB)**. Allez lui parler et elle vous dira qu'un magicien possède la clé de sa cellule, et que vous n'êtes pas obligé de combattre **Firkraag** pour la sauver. Au nord-ouest, vous remarquerez une ouverture au-dessus de laquelle est sculpté un visage **(AC)**. Engagez-vous dedans et descendez l'escalier qui s'y trouve. Vous allez réapparaître dans une grande salle, au fond de laquelle vous attend **Firkraag**. Vous pouvez gérer le dialogue suivant comme il vous plaira, jusqu'au moment où il vous dira de partir. Répondez-lui que vous ne pouvez partir sans **Iltha**, et il disparaîtra en vous indiquant que, si vous voulez la sauver, il faudra affronter son gardien... **Conster**. Le dragon n'attaquera pas et vous pouvez sauvegarder à cet endroit.
N'attaquez pas le dragon tout de suite. Remontez dans la salle des cellules et abattez **Conster**. Libérez **Iltha** et sortez des ruines pour aller parler à **Garren Windspear** qui se trouve devant l'entrée (**Nalia** s'en ira si vous n'avez pas effectué sa quête). Il vous remerciera et vous conseillera de vous rendre à l'**Ordre du Cœur Radieux** (vos capacités spéciales vont être augmentées). Posez-lui quelques questions et retournez en ville, dans le **District des Temples**. Rendez-vous dans le Temple, en bas à droite sur le plan, et allez dans la pièce du fond parler au **Prélat Wessalen**. Approuvez sa proposition et vous ferez désormais partie de l'**Ordre**. Sortez de la pièce et allez parler à **William Reirrac**, au centre de la grande salle. Il vous donnera une chambre privée dans laquelle vous pourrez déposer des objets, ainsi qu'une mission. **Vous venez d'obtenir votre bastion**. Allez au **District du Temple** puis pénétrez dans les égouts. Utilisez la **Clé des égouts** pour déverrouiller la porte secrète au nord-est afin de devoir vous confronter à divers ennemis : Magicien, Clerc, Flagetteurs mentaux ainsi que les Ulitharids. Vous collecterez alors un **Marteau du tonerre +3** ainsi que le **Bâtonnet merveilleux** !

La chambre du Paladin

Voici les différents événements auxquels vous serez confronté lorsque vous aurez obtenu votre chambre mais, **ATTENTION**, les dialogues des événements qui vont suivre comportent tous des "pièges" en rapport avec votre comportement. En effet, dans les réponses proposées figureront des phrases agressives, où il sera question d'éliminer votre interlocuteur sans raison apparente. Ne tombez pas dans le piège et n'oubliez jamais que vous jouez un paladin, un preux chevalier au service des innocents, défendant une juste cause.

1) Au secours des chevaliers. **William Reirrac** vous demandera d'aller secourir des chevaliers assiégés dans les **collines d'Umar**. Ces collines font partie d'une quête qui vous est donnée par **Delon**, à votre retour des **Collines de Lancevents**, que vous retrouverez dans la solution des quêtes communes. Nous nous contenterons, ici, de traiter les faits propres au paladin et à sa première mission pour l'**Ordre du Cœur Radieux**. Après avoir fait le point sur l'état de santé et l'équipement de votre groupe, rendez-vous dans les **Collines d'Umar**, à l'est sur la carte du monde, sans perdre une seconde. La notion de temps est très importante ici. Vous arriverez dans le village **d'Imnesvale**, où un messager, le **Seigneur Alynar** vous demandera de le suivre sur le champ de bataille. Vous n'aurez, de toutes façons, pas d'autre choix. Une fois sur place, protégez vos personnages et neutralisez tous les ennemis le plus rapidement possible afin de sauver le maximum de chevaliers. Ils vous en remercieront et vous pourrez ramasser les objets et trésors répandus sur le sol. Sauvegardez et quittez les collines pour revenir au **Temple de l'Ordre**. Retournez parler à **William Reirrac** qui vous félicitera (10 000 points d'expérience), et vous donnera une seconde mission.

Un champ de bataille baldurien

2) La traîtrise du baron. Pour votre seconde mission, **Reirrac** vous demandera de retourner dans le village d'**Imnesvale** pour y rencontrer, à l'auberge, le **Baron Mietrich** qui fait appel à l'**Ordre**, afin de l'aider à chasser de ses

A la recherche d'informations

terres des squatters agressifs. Si cela est nécessaire, reposez vos personnages et profitez-en pour déposer, dans votre chambre, quelques objets afin d'alléger le groupe. Sortez ensuite de la ville et rendez-vous dans les **Collines d'Umar.** Dès votre arrivée au village, **Crolus** va vous demander de le suivre à une réunion où vous êtes attendu, et de ne surtout pas parler aux squatters qui pourraient vous influencer dans leur sens. Ne l'écoutez pas et allez parler à **Pardo** qui se trouve devant l'auberge. Faites de même avec **Brunson** et **Moreno**, un peu plus haut. Ils vous apprendront que le baron est en fait un tyran, qui veut les chasser de leurs terres afin de les transformer en terrain de chasse privé. Pour cela, il les accable d'impôts et brûle leurs récoltes s'ils ne payent pas. Ces derniers se sont récemment défendus et ont blessé quelques gardes du baron. Ils vous demanderont de défendre leur cause. Vous devez accepter, et même le leur proposer s'ils ne vous le demandent pas. En effet, certains sont blasés et défaitistes.

Entrez ensuite dans l'auberge où **Lanka** va vous accueillir avec les armes. Dites-lui qui vous êtes et le baron **Mietrich** va prendre la parole pour vous expliquer sa version des faits. Racontez-lui ce que vous ont appris **Pardo** et les autres. Vous devrez insister car il va essayer de vous rallier à sa cause. Ne lui donnez pas raison : il finira par se fâcher et avouera qu'il veut posséder la région grâce à son argent, et emploiera la force s'il le faut. **Lanka** désapprouvera son discours. Le baron le menacera et la situation va dégénérer. Intervenez en faveur de **Lanka** et les gardes essaieront de vous détruire. Débarrassez-vous-en et liquidez **Mietrich** qui n'est pas un adversaire de taille. Ramassez les objets et l'or, puis sortez de l'auberge où **Moreno** et ses compagnons vous remercieront. Retournez en ville voir **Reirrac** qui vous demandera des explications sur ce qui s'est passé. Expliquez-lui la traîtrise du baron et il vous appuiera auprès des personnalités importantes d'**Athkatla**, froissées par sa mort. Vous recevrez 25 500 points d'expérience et une troisième mission.

Tyrianna l'enquiquineuse

3) Tyrianna l'enquiquineuse !!! La troisième mission consiste à protéger une jeune fille, seule rescapée du massacre de sa famille, jusqu'à l'arrivée de son parrain qui la prendra sous son aile. Elle se trouve dans une maison située très exactement à droite du **Temple d'Oghma**, en plein centre des docks. Le nom de son parrain est **Hurgis Baltezan**. Vous devez vous y rendre immédiatement (si **Yoshimo** vous demande d'aller parler à **Bloodscalp**, répondez-lui que ce n'est pas le plus urgent). Entrez dans la maison. Vous rencontrerez **Franco** qui sera très heureux que vous preniez la relève, et insinuera que vous allez en baver. Parlez avec **Tyrianna** qui se trouve à côté de l'escalier. Vous comprendrez mieux ce que voulait dire **Franco**. C'est une petite peste qui va jouer avec vos nerfs un bon moment, sans compter les insultes et les caprices. Elle fera tout pour que vous vous fâchiez, et il faudra rester de marbre et très rigoureux. N'oubliez jamais sa sécurité et laissez glisser calmement les insultes. Elle finira par se calmer et montera dans la chambre.

Vous serez ensuite attaqué par quatre hommes, et l'un d'entre eux fera tout pour monter à l'étage où se trouve **Tyrianna**. S'il y arrive, neutralisez rapidement ceux du bas et montez avant qu'il ne l'assassine. Il s'acharnera sur elle et il faudra lui barrer le chemin car un coup de sa part suffit à l'exploser. Vous pouvez aussi lui envoyer des sorts de Protection afin de parer les éventuels dégâts qu'elle peut prendre, mais le plus efficace est d'immobiliser, avec un ou plusieurs sorts, l'assassin qu'il suffira de neutraliser en quelques coups sans risquer de perdre votre protégée. Retournez en bas et **Hurgis** ne tardera pas. Il se présentera seul et demandera après sa nièce. Ne la prévenez pas tout de suite, essayez d'abord de vérifier son identité. Il ne sera pas très agréable mais il faut lui montrer que vous veillez convenablement à la sécurité de **Tyrianna**.

Pour terminer, allez la chercher et ils s'en iront en vous remerciant. Ramassez les objets dans la maison, et retournez au **Temple de l'Ordre** voir **William Reirrac**. Il commencera par être froid et interrogateur, puis finira par vous remercier. C'est apparemment votre dernière mission, et il vous donne une armure (CA -1) appelée **Fierté de la légion** et un **Grand bouclier +2**. Au moment de clore votre conversation, il change d'avis et vous demande de récupérer une arme très puissante détenue par le dragon **Firkraag**, que vous avez rencontré dans les **Ruines de Lancevents**. Cela constitue votre quatrième et dernière mission. Déposez ou revendez certains objets, retranscrivez les sorts trouvés et reposez-vous afin de vous préparer à affronter le dragon.

Le Dragon Rouge de rage

4) Le **combat mythique**. Vous allez devoir traverser, une fois de plus, les **Ruines de Lancevents** et les quelques gardes Orogs qui rôdent encore vous permettront de compléter votre réserve de potions. Une fois dans la grotte du **dragon**, restez dans l'entrée et protégez vos personnages avec toutes les protections dont vous disposez. **Frikraag** lance beaucoup de sorts en tous genres. Faites une sauvegarde avec les protections afin de pouvoir recommencer le combat sans avoir à vous protéger de nouveau. Ensuite, vous pouvez invoquer des animaux et des créatures pour attaquer le dragon en premier, afin de le fatiguer un peu. Pendant ce temps, envoyez-lui tous les sorts offensifs dont vous disposez, mais évitez d'utiliser les sorts de Feu en premier, qui lui feront moins de dégâts : gardez-les pour la fin. Envoyez ensuite le paladin et les guerriers sur lui, mais laissez les mages à l'écart. Vous devez être très rapide, c'est ce qui compte le plus. N'hésitez pas à faire des pauses pour organiser les différentes phases du combat et, si vous perdez un de vos partenaires, vous pourrez le ressusciter avec le sort de Rappel à la vie. Si vous n'en disposez pas, il existe un prêtre qui le fera pour vous, contre 1 600 pièces d'or, dans le **Temple d'Ilmaster**, sur la **Promenade de Waukyne**.

Lorsque vous l'aurez tué, ramassez l'épée, la cape, les écailles et le sort, puis retournez au temple avertir **Reirrac** de votre victoire (35 000 points d'expérience). Il vous élèvera au rang de héros et vous confiera la **Vengeresse Sacrée (Carsomyr)** qui est une épée +5 bourrée de pouvoirs magiques. La cape se nomme **Cape du bouclier** et offre une parfaite protection contre les projectiles. Pour terminer, le parchemin est un sort qui permet de créer un Globe d'Invulnérabilité très puissant. À ce stade du jeu, vous avez effectué toutes les quêtes et missions spécifiques au paladin, et vous avez acquis une popularité respectée. Votre niveau d'expérience a bien grimpé, lui aussi, et vous allez pouvoir voler au secours d'**Imoen**, gonflé à bloc. Le paladin permet de jouer trois autres sous-classes qui ont des spécificités différentes. Seul le cavalier permet d'incarner le classique **chevalier tueur de dragons**, et c'est un véritable régale.

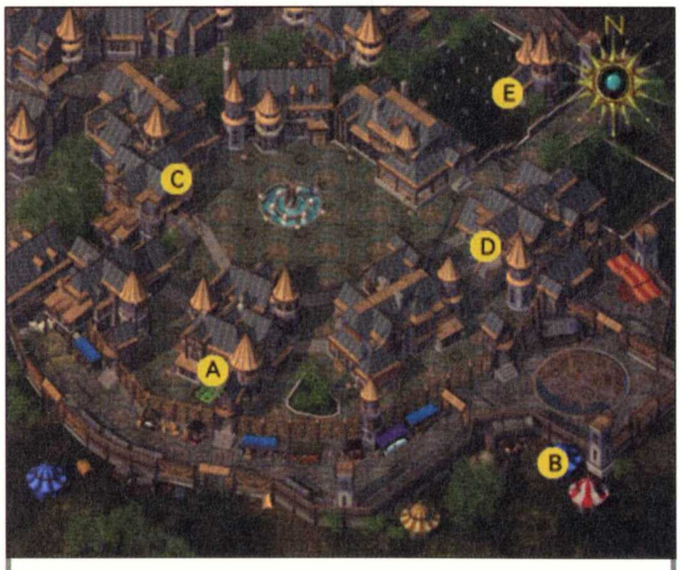
LES DRUIDES

Un départ mouvementé

Étant donné que le druide est un personnage qui a besoin de grimper rapidement en points d'expérience, afin de prétendre à son bosquet, il est conseillé d'accomplir un maximum de quêtes dans **Athakla** avant d'en sortir (veuillez pour cela vous référer aux chapitres concernant les quêtes communes). En vous rendant à l'auberge de la **Couronne de Cuivre**, vous pourrez recruter un compagnon de votre choix afin qu'il vous porte secours dans ces tâches. Mais sachez que vous vous en séparerez dès votre arrivée à **Franc-Marché** pour les besoins de votre enquête. D'autre part, profitez de votre présence en ville pour vous reposer, faire une vérification de vos sorts et marchander quelques objets. Lorsque vous vous sentirez prêt pour le départ, rendez-vous aux **Portes de la Ville**.

Dès votre arrivée, **Flydian**, juste au-dessus de vous, vous proposera une quête : aider son maître le seigneur **Logan Copith**, maire de **Franc Marché**, qui est en proie à des attaques d'animaux sauvages. Il soupçonne les druides de sa région d'en être responsable et vous demande d'enquêter. Acceptez ce travail car vous ne pouvez laisser l'honneur de votre ordre ainsi bafoué. **Flydian** s'empresse d'aller prévenir son maître. Entrez dans l'auberge à votre gauche, dans la salle du bas passez en mode de Détection des pièges, et une porte secrète apparaîtra : c'est le tombeau d'une **Liche**, un puissant adversaire qui vous permettra d'obtenir des objets magiques, un **Sceptre de Terreur +3**, **trois baguettes** (**feu**, **tonnerre** et **nuage mortel**) et une **bague d'invisibilité**. Reposez-vous si besoin, ensuite sortez et prenez la grande porte en haut pour sortir de la ville. Cliquez sur **Franc-Marché** au centre du plan général.

Le problème animalier de Franc-Marché

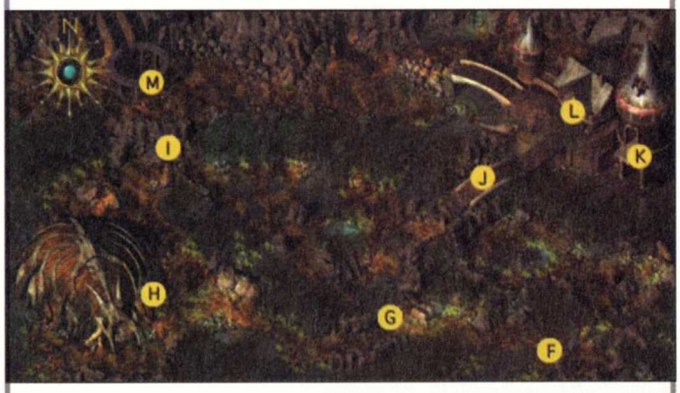


A : Maison de Logan,
B : La tente de Khan Zahraa,
C : Famille Alibakkar,
D : Famille Lurraxol,
E : Le cimetière.

Vous arrivez en plein combat entre les gardes de la ville et des animaux divers, comme des panthères ou des tigres. Aidez les gardes puis vous serez présenté au **Capitaine de la milice**. Pénétrez dans la ville, consultez le plan pour repérer **la maison de Logan** et prenez sa direction. Vous pouvez, en chemin, visiter le marché et le pub qui sont à proximité, mais l'ambiance n'y est pas très chaleureuse envers les druides. Dans la maison du seigneur **Logan**, entrez dans le bureau à droite qui dispose d'un garde à l'entrée. Vous le trouverez à son poste et il sera enchanté de votre visite. Le **Haut Marchand Logan Coprith** vous expliquera que la ville est sans cesse attaquée par des animaux sauvages (voire exotiques). Ce n'est apparemment pas son seul souci, mais il préfère ne pas trop en dire pour l'instant. Il soupçonne les druides d'une guilde installée dans une forêt non loin de la ville (**le Bosquet des Druides**), et vous apprend qu'il a fait prisonnier l'un d'entre eux pour le protéger de la population. Demandez à lui parler avant de prendre la moindre décision. Il acceptera et il vous faudra descendre jusqu'à la prison, par l'escalier au fond du hall d'entrée.

Parlez à **Busya**. Elle vous demandera de revenir une fois le problème des animaux réglé. Dans la prison, libérez **Cernd** et demandez-lui des explications. Il enquête lui aussi sur ce phénomène, et n'arrive pas à admettre que des druides puissent en être les responsables. Approuvez-le puis prenez-le dans le groupe. Il va falloir l'escorter jusqu'au **Bosquet des Druides**. Votre carte à été mise à jour, où vous enquêterez sur les agissements des druides locaux. Le seigneur **Logan** et tout **Franc-Marché** mettent leurs espoirs en vous, mais ne seront pas accueillants si vous vous promenez dans les rues en compagnie de **Cernd**. Prenez la potion d'invisibilité et les objets dans les armoires du bureau et, à votre sortie de la maison, passez rapidement par le **Temple de Waukyne** au sud-ouest pour faire vos réserves de potions, et surtout munissez-vous d'objets ou de potions pouvant produire du feu ou de l'acide. Vous allez combattre de nombreux Trolls et c'est la seule manière de les exterminer. Sortez ensuite de la ville et rendez-vous au **Bosquet des Druides**.

LE BOSQUET DES DRUIDES



F : Quatre Trolls,
G : Cinq araignées,
H : L'Ettercap et les deux Trolls,
I : Le passage,
J : Le premier pont,
K : La tour de l'Ogre,
L : Adratha,
M : Le bosquet des Druides.

Juste au-dessus de l'endroit où vous allez réapparaître, se trouve **Burden**, un druide qui vous ordonnera de partir. **Cernd** et lui se connaissent et vous apprendrez que des druides de l'ombre ont pris la direction du Bosquet avec, à leur tête, une druidesse nommée **Faldorn**. Repartez vers le bas et prenez le passage qui s'ouvre entre les rochers où se trouvent quatre Trolls (2 normaux et 2 des glaces). N'oubliez pas de les asperger d'acide où de les frapper avec une arme liée au feu pour en venir à bout, sinon ils se régénéreront et apparaîtront sans fin. Continuez ensuite vers l'ouest. Vous rencontrerez un groupe de 5 araignées qui ne sont pas très puissantes, mais méfiez-vous de leur poison. Éliminez le **Ettercap** et les deux Trolls qui rôdent aux alentours de leur repère. Laissez d'ailleurs celui-ci de côté pour le moment, vous pourrez y revenir plus tard, mieux armé. Au nord du domaine des Trolls se trouve un petit passage entre deux rochers, pas évident à trouver. Il vous faut l'emprunter et, de l'autre

côté, aidez le groupe de druides à attaquer les Trolls qui se retourneront contre vous à la fin du combat. Ne gaspillez donc pas vos forces trop vite car un autre défi vous attend, juste derrière. Vous serez épuisé et blessé, et vous pouvez vous reposer, mais effectuez toujours une sauvegarde avant, en cas d'une attaque pendant votre sommeil. Continuez ensuite à l'est, entre les flaques d'eau, et combattez les serviteurs de **Kyland Lind**. Concentrez-vous sur elle et, une fois qu'elle sera morte, ils perdront leur foi et finiront par fuir. Ramassez les objets et engagez-vous sur le premier pont.

Laissez aussi de côté la tour de l'Ogre en dessous du pont car, au retour, vous aurez des armes plus puissantes. Continuez donc, mais vous pouvez entrer dans la cabane et acheter des potions d'ailleurs fort intéressantes à **Adratha**. Un coffre contient de l'or au fond de la pièce. Sortez et éliminez les champignons géants à gauche du second pont. Il vous faudra d'abord neutraliser les deux **Colonies** afin de stopper les invocations de **Myconides**. Longez ensuite la paroi nord vers l'ouest, jusqu'au **Bosquet aux druides**. **Dalok** et ses compagnons vous attaqueront à proximité de l'entrée. Ce sont des druides d'un bon niveau, donc pensez à les rendre le plus inoffensif possible grâce aux sorts d'influence comme Chaos et Fatalité. Récupérez l'or et les objets, puis entrez dans le Bosquet.

Le duel contre Faldorn approche...

Faldorn est un peu plus haut, au nord-ouest, et ne vous attaquera pas. Il vous faudra la défier. Vous serez démuni de vos armes, armures et potions et conduit seul dans une arène pour l'affronter. Tout d'abord protégez-vous, juste avant de la défier, avec quelques sorts. Pendant qu'elle se régénérera au début, envoyez-lui le sort du Nuage d'insectes et tous vos sorts qui baissent les chances de réussite de votre adversaire. Invoquez un Élémental du feu et faites-le attaquer. Ramassez le bâton qui est sur le sol à son niveau, le plus vite possible. C'est votre seule arme réelle et elle vous sera indispensable. Une fois tout cela fait, si vous n'avez pas perdu trop de vie et que **Faldorn** commence à être gravement blessée, vous êtes sur la bonne voie. Le piège est qu'elle va se transformer en panthère dès qu'elle sera très gravement blessée, et récupérera toute sa vitalité. Il faut donc être persévérant et patient. C'est un combat en longueur que vous ferez plusieurs fois parce que vous aurez oublié d'envoyer tel sort à tel moment ! Continuez à l'attaquer de la même manière, envoyez-lui des créatures et protégez-vous avec une Nymphe pendant que l'Élémental l'attaque. Une fois le combat terminé, vous serez remercié par **Maître Verthan** qui vous proposera de prendre la direction du Bosquet, le temps que vous obteniez assez d'expérience pour venir réclamer votre poste de chef. Vous recevrez le **Bâton de foudre et de tonnerre**. Ramassez votre équipement qui est sur le sol. En sortant de la grotte, vous serez accosté par l'**Esprit du Bosquet** qui vous demande de vous reposer dans les bois afin qu'il se matérialise dans vos rêves, et vous remettra un **Gourdin +1 +3 contre les créatures surnaturelles (la racine du problème)**.

Le premier événement du druide

Sortez donc et reposez-vous. L'**Esprit du Bosquet** prendra contact avec vous et vous demandera d'exterminer la **Shamane Troll Nilithini** qui se trouve juste à côté de son repère. Acceptez et, lorsque vous aurez repris vos esprits, faites le même parcours, mais à l'envers, en faisant un arrêt par la tour de l'Ogre. Vous devrez vous débarrasser de 4 Trolls avant de pouvoir entrer dans la tour où vous trouverez un **Cimeterre de rapidité +2** caché dans la paille. **Nilithini** se trouve un peu à l'est de l'entrée du repère des Trolls (entre **G** et **H**), et elle est protégée par 3 ou 4 Trolls. Elle n'est pas un adversaire difficile mais peut lancer quelques sorts dangereux, comme le Nuage mortel. Avancez progressivement vers la droite afin d'éliminer les Trolls un par un lorsqu'ils apparaissent. Il ne vous en restera plus que deux, y compris **Nilithini**. Invoquez un Élémental du feu et une Nymphe pour vous assister, ainsi que des ours ou des loups... Lorsque vous l'aurez battue, l'esprit du bosquet réapparaîtra et vous remerciera. Il vous indiquera qu'il fera à nouveau appel à vous mais que, pour le moment, le temps doit passer (maximum deux semaines).

Profitons-en pour atteindre le niveau 14, non ? Entrez dans le repaire des Trolls et nettoyez les lieux. Attention, ils sont nombreux et plusieurs d'entre eux sont des géants ! Invoquez un maximum de créatures et, si possible, les plus puissantes car vous ne pouvez en contrôler que 5 à la fois. Dans le fond de la grotte, sous les ossements, vous trouverez des **Bracelets d'archer**, une **Lance +2** et un beau tas de pièces d'or .

Les Djinns de Franc-Marché

Après avoir battu **Nilithini**, revenez à **Franc-Marché** où vous pourrez vous soigner au temple et ressusciter, si besoin est, un personnage. Allez annoncer la bonne nouvelle à **Logan** qui vous donnera 2 000 pièces d'or. Il vous remerciera et vous demandera de régler un autre problème. Des Djinns se sont installés aux abords dans la ville et bloquent les échanges commerciaux afin de ruiner la ville. Ils sont à la recherche d'un sorcier qui se cache dans la région, et attendent que les habitants se décident à le leur livrer, mort ou vif, avant d'être complètement ruinés. Acceptez d'aller les voir afin de leur demander de partir, puis allez parler à **Busya** dans le hall. Sortez de la maison du maire et rendez-vous dans la tente bleue gardée par un Djinn au sud-est de la ville, un peu en dehors. **Khan Zahraa** vous apprendra qu'ils veulent la tête du sorcier **Rakshasa Ihtafeer** qui, pour se cacher, peut prendre la forme de n'importe quel humain. Ils sont certains qu'il est dans la région, mais ne vous en diront pas plus. Ils ne partiront qu'à cette condition et vous ne les chasserez pas autrement. Acceptez le marché et demandez, en plus, une récompense. Le sorcier en question est en fait caché sous les traits de **Adratha**, dans le **Bosquet des druides**. Allez la voir et, normalement, vous ne ferez pas de mauvaise rencontre en route. Dès que vous lui parlerez, elle se dévoilera d'elle-même car elle devinera que vous êtes envoyé par les Djinns. Deux de ses compagnons se matérialiseront dans le fond de la pièce.

Ihtafeer n'est pas facile à battre mais, si vous ne vous êtes pas encore servi de la baguette d'invocation trouvée dans la prison, lors du chapitre 1, vous pourrez invoquer un grand nombre de créatures qu'il faudra envoyer sur lui. Attaquez-le en même temps, après vous être bien protégé et lui avoir envoyé vos sorts offensifs, comme flèche d'acide ou projectiles magiques avec **Aérie**. Avec l'aide des créatures, et si vous vous acharnez sur lui, le combat ne sera pas très long. Une fois qu'il sera mort, chargez-vous des deux autres qui étaient bloqués par les créatures, jusqu'à présent. Si vous êtes trop fatigué ou blessé, vous pouvez sortir et revenir après vous être soigné, mais uniquement si vous avez eu **Ihtafeer**. Ramassez son **Bâton de clerc +3** et équipez-en un personnage, Jaheira par exemple. N'oubliez pas de prendre la tête du sorcier que vous devez ramener aux Djinns à **Franc-Marché**. Ils vous donneront un **Cimeterre+2** et plieront bagages.

La suite de l'histoire est formidable. Les Djinns vont partir et le maire, ainsi que les notables de **Franc-Marché**, vous élèveront des statues sur leurs fontaines pour vous remercier d'avoir sauvé leur ville. Vous recevrez 25 250 points d'expérience par personnage, 10 750 pièces d'or et **Busya** vous donnera, en remerciement de la part des marchands, des gemmes et des bijoux.

Lors de la cérémonie en votre honneur, **Dame Lilith Lurraxol** et le **Seigneur Skarmaen Alibakkar**, qui sont manifestement en désaccord, vous demanderont tous deux de venir les voir dans leur demeure afin de leur rendre un petit service. **Logan** vous expliquera qu'ils sont en discorde depuis toujours car ils pensent que leur famille respective est à la base de la naissance de la ville. Il vous demandera aussi de vous méfier de leurs agissements et avouera qu'il n'est pas ravi de vous voir intervenir dans leurs projets. Écoutez-le et suivez ses conseils. Allez ensuite voir l'une des deux familles, **Alibakkar**, et **Lurraxol**. Choisissez celle que vous voulez, c'est sans importance, mais sachez que cela vous fermera les portes de la famille opposée.

Le manteau de Waukyne

Quelle que soit la famille que vous choisirez, on vous demandera d'aller dans le cimetière de la ville et de pénétrer dans un tombeau afin d'y pendre un objet appelé le **Manteau de Waukyne**. Chaque famille prétendra que le manteau lui appartient, et vous devrez accepter de le ramener. On vous proposera 10 000 pièces d'or pour ce travail. Le Cimetière est hanté et on vous donnera la clé du tombeau en question. Dirigez-vous vers le cimetière à l'est, et **Logan** interviendra avant votre arrivée afin de vous demander de lui rapporter ce manteau afin qu'il mette un terme à cette dispute. Continuez votre route et descendez dans le tombeau. Vous devrez combattre 7 Squelettes dont deux Combattants plus puissants. Ce n'est pas un combat difficile et l'un des Squelettes détient le manteau. Prenez-le ainsi que les deux **Épées à 2 mains +2**. Emmenez le manteau à **Logan** qui, malheureusement, ne vous donnera que 250 pièces d'or mais 8 000 points d'expérience. Si vous choisissez de le rendre à l'une des deux familles, vous déclencherez un rude combat dont vous serez la cible principale, car possesseur du manteau. C'est à vos risques et périls, et sachez que vous n'y gagnerez ni or ni expérience.

L'enfant de Cernd

Vous pourrez ensuite vous rendre à **Athakla** où, en plus des rencontres communes à tous les personnages (**Delon**, valen, brus et un messager pour **Aérie**), vous rencontrerez **Igarol** un ancien ami de **Cernd**. Il lui rappellera sèchement qu'il est parti pour consacrer sa vie à la nature, en abandonnant sa femme **Galia**, quelques années auparavant, sans savoir qu'elle était enceinte. Celle-ci ne serait apparemment pas dans une bonne période, et vous vous décidez à lui rendre visite dans la demeure de **Cernd**, sur la **Promenade de Waukyne** (indiquée sur le plan de la promenade). **Catis** un squatter occupe les lieux et vous apprendra, avec mépris, que **Galia** est partie afin de trouver de l'aide pour se sortir de sa situation. Elle avait une relation avec **Deril**, un noble de la ville, brutal et vil. Il vous conseille d'aller voir **Fennecia**, votre ancienne servante, afin de lui poser des questions sur sa destination. Sa maison se trouve au-dessus de celle de **Cernd** et est aussi indiquée sur le plan. N'entrez pas avec lui, elle n'acceptera pas de parler en sa présence. Elle vous expliquera que **Galia** est morte, très certainement assassinée par les hommes de **Deril**, mais sans aucune preuve à l'appui. L'enfant est toujours chez lui, dans le quartier du gouvernement. Sortez et rendez-vous dans le **District du Gouvernement**.

La maison de **Deril** est au sud du district : vous la trouverez sur le plan. Entrez et laissez **Cernd** s'expliquer avec le Golem. Vous tombez au milieu d'une importante réunion et le Golem payera de sa vie le dérangement de son maître. Vous pourrez éviter le combat en répondant, lors du dialogue, que vous êtes prêt à aider **Cernd** s'il désire employer la menace. Il le fera et **Deril**, afin de ne pas troubler sa réunion, vous donnera l'enfant et disparaîtra. Si vous devez le combattre, protégez vos personnages puis envoyez-les tous sur lui. Il ne résistera pas longtemps ! Vous gagnerez 20 000 points d'expérience pour le groupe et 50 000 pour **Cernd** si vous récupérez l'enfant. **Cernd** s'en ira au **Bosquet des Druides** afin d'y déposer son fils et vous donnera rendez-vous là-bas. Continuez à rassembler des points d'expérience afin de monter votre niveau.

Devenir grand druide

Lorsque vous atteindrez le niveau 14, un messager vous demandera de vous rendre au **Bosquet des Druides** afin d'y effectuer un duel qui fera peut-être de vous un Grand Druide. En effet, les druides haut niveau ne peuvent être d'un nombre important, et les statuts ou titres s'obtiennent sous forme de duel, comme vous l'aurez remarqué avec **Faldorn**. Rendez-vous donc au Bosquet afin d'y affronter **Maître Verthan**.

Comme pour **Faldorn**, tout se décidera lors du choix des sorts. Protégez-vous juste avant d'aller parler à votre adversaire. Vous gagnerez quelques secondes qui vous permettront d'envoyer un sort de Nuage d'insectes qui l'occupera et l'empêchera de lancer des attaques magiques pendant un moment. Profitez-en pour invoquer un Élémental de terre et un de feu. Envoyez-les sur lui et continuez de le bombarder de sorts. Si vous êtes assez rapide, il abandonnera avant que le Nuage soit dissipé.

Vous serez élu **Grand Druide** et recevrez 10 000 points d'expérience ainsi qu'un **Bâton de clerc +3** et un **Anneau de protection +2**.

Le second événement du druide

Après le duel, reposez-vous à l'intérieur du Bosquet. Si l'esprit ne se matérialise pas tout de suite, continuez de vous reposer et faites défiler l'horloge. Il finira par apparaître et vous donnera votre ultime mission : aller secourir un enfant nommé **Loren** à **Franc-Marché**, qui doit être votre successeur à la tête du Bosquet. Sa famille a été assassinée et vous en apprendrez un peu plus sur l'histoire de ce lieu et vos prédécesseurs. **Loren** est abandonné dans les rues, possédé par un esprit chaotique, et en danger de mort. Vous devez vous rendre immédiatement à **Franc-Marché** afin de le retrouver. Il est sur la pelouse, entre les tentes au sud-est de la ville. Lorsque vous lui parlerez, il dira que des voix intérieures menacent de l'abattre si vous ne partez pas. Répondez-lui que ces voix ne peuvent lui faire de mal et poussez-le à résister.

Vous devez assurer la protection de Loren.

Chaos se matérialisera si vous insistez un peu. Il est rapide mais, avec des personnages bien protégés, vous le battrez facilement. Il suffit de ne pas lui courir après. Contentez-vous de le frapper avec tout le groupe dès qu'il se matérialise devant vous. Essayez de l'empêcher de lancer des sorts et, vu les armes que vous possédez maintenant, il ne devrait pas faire long feu ! Une fois le combat terminé, l'esprit vous remerciera et vous donnera une **Figurine de lion doré (invocation de lions)** et vous recevrez 12000 points d'expérience. D'autre part, il vous expliquera que votre succession étant maintenant assurée, vous avez accompli toutes les tâches spécifiques au druide et au Bosquet. Il ne se présentera plus à vous et vous pouvez vous consacrer à la suite de votre mission, qui est de sauver **Imoen**.

LES MAGES

UN PACTE AVEC LES MAGES CAGOULÉS

Comme énoncé précédemment, les différentes quêtes spécifiques commencent à partir du deuxième chapitre. Après être sorti de la maison de **Gaelen Bayle**, quittez les **Bas Quartiers** par la sortie nord. Sur la carte du monde, choisissez le **District du Gouvernement** comme destination. Lorsque vous arriverez sur les lieux, rendez-vous au **bâtiment du Conseil des six**, au sud-est.

DISTRICT DU GOUVERNEMENT

A : Domaine Roenal,
B : Domaine Vulova,
C : Temple de Waukyne,
D : Bâtiment du Conseil des Six,
E : Parc du Gouvernement,
F : La Prison,
G : Domaine Firecam,
H : Domaine Jysstev,
I : Domaine Deril,
J : Domaine Delryn,
S : Sortie District.

Cette porte donne accès au Conseil des six.

Parlez au Mage Tolgerias pour débuter votre quête.

Madeen, un envoyé de l'ordre des Mages Cagoulés d'Athkatla, sera là pour vous accueillir. Choisissez les répliques suivantes (**réponses 2** puis **1**). Vous serez alors invité à entrer dans l'édifice situé derrière lui. Pénétrez dans le bâtiment, puis approchez-vous du **Mage Tolgerias** pour entamer la conversation.

Choisissez les répliques suivantes (**réponses 2, 1, 4, 1, 3**). En acceptant de retrouver un dénommé **Valygar Corthala**, responsable du meurtre de deux Mages Cagoulés, vous entamez ici même votre quête spécifique. Quittez le bâtiment puis le district (sortie nord), et rendez-vous sur **les Docks** (situés à l'ouest de la carte du monde).

À LA RECHERCHE DE VALYGAR

Lorsque vous arriverez à destination, vous aurez deux possibilités pour atteindre **la maison de Valygar**.

1- La première consiste à emprunter le chemin à l'ouest. Durant votre parcours, vous rencontrerez **un clerc fou** qui vous ordonnera de vous convertir en fidèle de **Cyric**. Vous pourrez alors choisir de mentir pour qu'il vous laisse passer (**réponse 3**) ou de le combattre pour vous en débarrasser. En optant pour la seconde solution, évitez surtout de blesser le Voleur de l'ombre qui se trouve aux alentours. Sinon, vous risquez de provoquer le courroux de la guilde des voleurs sur votre coterie.

2- La seconde possibilité consiste à emprunter le chemin au sud. Passez sous l'arche et poursuivez votre parcours vers la gauche. Vous finirez par atteindre votre destination, sans encombre. Franchissez alors la porte pour entrer dans la **demeure de Valygar**.

Dans les deux cas de figure, une fois dans la maison, parlez avec **Hervo** le serviteur de **Valygar**, et choisissez les répliques suivantes (**4,1,1,1**). Lorsque le serviteur s'en ira, fouillez la salle pour collecter quelques options (pièces d'or, ornements...), puis montez au premier étage par l'escalier. En ouvrant le coffre à cet étage, vous trouverez un **Avis d'imposition** appartenant à **Valygar**. Sur la feuille est inscrit l'emplacement d'une cabane située dans les **Collines d'Umar**.

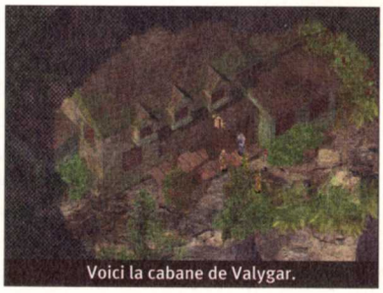
Vous savez à présent où se trouve votre fugitif. Sortez de la maison et quittez les Docks pour vous rendre aux **Portes de la ville**. Cela fait, continuez plus à l'est pour franchir le portail puis, sur la carte du monde, sélectionnez les **Collines d'Umar** comme destination (déplacez le curseur tout à droite de la carte).

LA CABANE DE VALYGAR

LES COLLINES D'UMAR

A : Maison du Ministre Lloyd,
B : Auberge d'Umar,
C : Maison de Jermien,
D : Cabane de Merella,
E : Grotte d'Umar,
F : Cabane de Valygar,
S : Sortie.

Avec l'ensemble de votre équipe, rendez-vous tout au nord-ouest de la carte (en haut à gauche de l'écran). En escaladant les marches de pierre, vous rencontrerez un rôdeur. Choisissez la **réponse 3** et il vous laissera tranquille. Lorsque vous atteindrez le sommet de la montagne, dirigez-vous à l'est pour apercevoir la **cabane de Valygar**. Pénétrez-y alors.

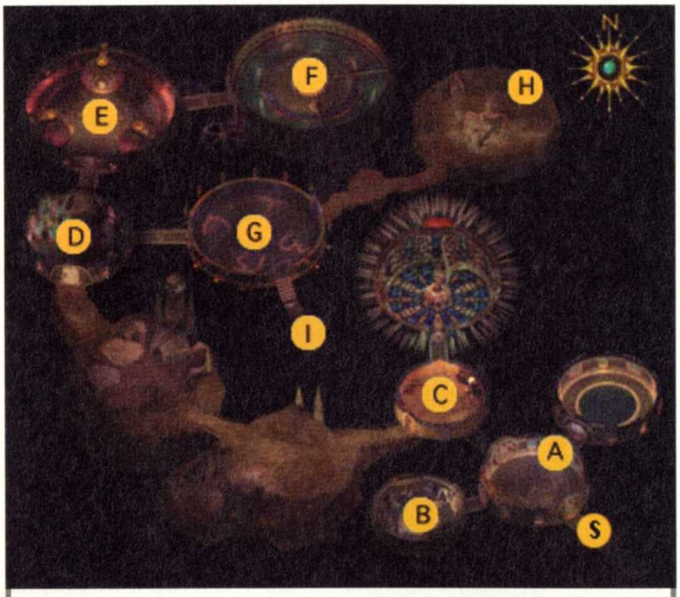

Voici la cabane de Valygar.

Arrivé dans la pièce, ouvrez la porte qui vous fait face pour trouver votre fugitif. Une discussion s'entamera avec **Valygar**. Choisissez les répliques suivantes pour qu'il se joigne à votre équipe (**réponses 2, 1, 8, 1**). Votre groupe obtiendra alors 9 500

Vous avez trouvé le fugitif !

points d'expérience. Cela fait, fouillez les différentes pièces pour trouver quelques options, puis sélectionnez l'ensemble de votre coterie pour sortir de la cabane. En descendant de la montagne, retournez à votre point de départ au sud-est, puis quittez les **Collines d'Umar**. Sur la carte du monde, sélectionnez **les Bas Quartiers** comme destination.

LA SPHÈRE



A : Panneau ouvrant la porte intérieure,
B : Bras de Golem, Clé planétaire,
C : Salles des Chevaliers Solamniques,
D : Labo de création de Golem,
E : Salle de la Fournaise,
F : Tête de Golem,
G : Salle de la Sphère d'Obsidienne,
H : Vers la salle de navigation,
I : Vers le noyau de puissance,
S : Sortie.

À présent, vous devez vous rendre devant l'**Entrée de la sphère**. Elle se situe au sud-ouest de la carte. Seule la présence de **Valygar** permet d'ouvrir la porte. Si vous ne l'avez pas dans votre équipe, vous resterez à l'extérieur. Si, par malchance, vous l'avez éliminé ou perdu lors d'un combat, il faudra récupérer son corps pour ouvrir le passage. Passez donc cette porte, puis la seconde, pour vous retrouver dans la Sphère.

Poursuivez votre chemin jusqu'à la salle circulaire. Trois sas s'offrent à vous. En crochetant la serrure de la porte de gauche, vous accéderez à une pièce sans importance gardée par un Méphite vaporeux. Le crochetage et l'élimination de la créature feront acquérir un total de 1 370 points d'expérience à votre groupe. Le sas du milieu étant verrouillé, vous aurez besoin d'une clé pour son ouverture. Enfin, le sas de gauche renferme un Golem d'argile qu'il vous faudra rencontrer pour acquérir la fameuse clé.
Faites bien attention car ce Golem est très rapide. Dès qu'il vous apercevra, sa seule motivation sera de vous écraser comme une crêpe !

Commencez par utiliser la magie Animation des morts pour créer une petite armée de 6 squelettes. Cela fait, choisissez Yoshimo pour ouvrir le premier sas de gauche. Avant de traverser le second, rendez-le invisible puis pénétrez dans la pièce. Le Golem restera immobile tant qu'il ne verra pas d'intrus dans sa demeure. Faites entrer les Squelettes dans cette pièce. La riposte ne va pas se faire attendre ! Pendant que le Golem s'occupera de vos troupes, examinez rapidement le fût et les coffres, puis récupérez à l'intérieur une **Clé Planétaire**, un **Bras de Golem**, du **Charbon**, des **Parchemins**...

C'est principaux éléments entre vos mains, sortez rapidement de la salle et fermez le sas derrière vous. Cette manœuvre empêchera le Golem de vous suivre, au cas ou il aurait survécu à l'attaque de vos squelettes. De retour dans la salle circulaire, utilisez votre clé pour ouvrir le sas central. Une fois le passage accessible, franchissez la passerelle, ouvrez la porte et atteignez la pièce voisine.

LES CHEVALIERS SOLAMNIQUES

Reyna, l'un des trois chevaliers Solamniques présents dans la pièce, viendra à votre rencontre. Choisissez les répliques suivantes (**réponses 1, 2, 2, 1**). Dialoguez ensuite avec les autres chevaliers. Vous obtiendrez ainsi quelques informations sur les obstacles qui vous attendent un peu plus loin. En crochetant la porte du haut, vous tomberez dans une salle avec la garde du baron **Sahuagin** (composée du baron, de deux prêtresses et de trois soldats).

placez-vous à cet endroit pour lancer votre sort !

Pour les éliminer, le sort Boule de Feu est assez efficace. Utilisez cette magie le plus loin possible de vous, tout en restant au centre de la passerelle qui donne accès à la salle voisine. À cette distance, vos adversaires ne pourront pas vous voir, et l'onde de choc causée par votre sortilège ne vous atteindra pas.

Lancez autant de boules de feu que possible, puis envoyez une petite armée de Squelettes pour faire le ménage (sort d'Animation des morts). Si besoin est, faites également batailler les membres de votre coterie. Récupérez ensuite, sur chacun des cadavres, les biens de vos adversaires. Après certaines batailles, vous pourrez dormir pour récupérer vos forces et vos pouvoirs. Surtout, n'hésitez pas à vous reposer !

À présent, retournez dans la salle des chevaliers Solamniques et ouvrez la porte à l'ouest. En envoyant une poignée de Squelettes en éclaireur, vous serez confronté à **trois guerriers Petit-homme**. Débarrassez-vous de ces gnomes. Cela fait, rendez invisible l'un de vos personnages et gambadez plus à l'ouest. Vous apercevrez cinq ennemis supplémentaires. Retournez vers votre groupe puis, à l'aide de vos jeteurs de sort, envoyez des boules de feu à distance. Achevez ensuite vos assaillants à coups d'épée et de bâton.

visez Togan et balayez vos ennemis par les flammes.

Approchez-vous lentement du pont et laissez le Petit-homme s'enfuir. Plus au nord-ouest, trois magiciens (**Mogadish**, **Entu**, **Kayardi**) entourés de guerriers Petit-homme sont aux aguets et n'attendent que votre venue pour vous balancer, à foison, des sortilèges ! Avancez jusqu'au milieu du pont, puis utilisez le sort Vision lointaine pour voir ce qui se passe juste à quelques mètres. Deux groupes d'adversaires sont formés : l'un composé de magiciens et l'autre de guerriers.

Sachant que les lanceurs de sort sont les plus dangereux, c'est sur eux qu'il faudra porter vos principales attaques. En restant à bonne distance, balancez

une Boule de feu en direction de l'ennemi nommé **Togan**. Attendez qu'il s'approche de vous pour lui envoyer le sort Immobilisation des personnes. Le reste des troupes adverses commencera à se regrouper.

La règle d'or est de ne pas vous faire repérer. Tant qu'ils ne vous voient pas, vous ne craindrez pas leurs assauts. Envoyez, en direction de cette meute, deux autres boules de feu (et même plus si vous en avez les capacités), puis achevez-les avec des Projectiles magiques. Cela fait, occupez-vous de **Togan**, immobilisé par votre sortilège. Récupérez ensuite, sur les corps de vos ennemis, les biens qu'ils vous laisseront (en particulier **du Charbon**).

Le Laboratoire de création de Golem

Après vous être reposé, envoyez **Yoshimo** ou **Valygar** vers la porte située plus à l'ouest. Avant de l'ouvrir, rendez-vous invisible. Pénétrez ensuite dans la salle. À l'intérieur de celle-ci, deux araignées sabres et deux ettercaps s'y trouvent. Retournez sur vos pas, puis usez du sort Animation des morts pour créer des Squelettes. Placez votre petite armée en première ligne et lancez une boule de feu à l'entrée de la pièce. Affaiblis par cette première attaque, vos ennemis vont alors sortir de leur cachette pour se faire massacrer par vos Squelettes.

C'est sur cette machine que vous devez placer le bras et la tête de Golem.

Cet obstacle balayé, entrez dans cette salle qui est en fait le laboratoire de création de Golems. Examinez la table pour y collecter **du Charbon**. À l'opposé se trouve le panneau de contrôle pour la création de Golems. Cliquez dessus afin d'attacher le bras golem que vous avez récupéré précédemment.

Ouvrez la porte du haut, franchissez la passerelle et faites-vous invisible avant d'entrer dans la pièce suivante. Quatre ennemis supplémentaires sont en faction en ces lieux (2 magiciens et 2 guerriers). Retournez donc sur vos pas puis, à l'aide de vos lanceurs de sort, utilisez la Vision lointaine pour scruter cette zone. Lancez ensuite des Boules de feu à l'entrée de la salle. Vous devriez venir rapidement à bout de ces adversaires.

La salle de la Fournaise

Lorsque le champ sera libre, envoyez **Yoshimo** dans la pièce afin de détecter un piège et le désamorcer (il est placé près du sas à droite). Cette salle est composée de trois fourneaux. Pour mettre en marche chacun d'eux, il vous faut du charbon. Vous possédez la quantité requise dans votre inventaire ! Actionnez les valves des fourneaux un par un. À chaque fois qu'un fourneau sera en marche, un **Élémental de feu** apparaîtra, en vous prenant pour cible.

Terrassez-le en l'attaquant de front avec l'ensemble de votre groupe. Effectuez la même opération pour les deux fourneaux suivants. Vos assaillants anéantis, guidez **Yoshimo** sur la passerelle à l'est de la pièce.
Surtout, ne la franchissez pas avant d'avoir détecté le piège qui y est posé. Cela fait, avec votre coterie, pénétrez dans la salle et pulvérisez le Golem à l'aide de vos armes blanches.

Au centre de la pièce se trouve un mécanisme ressemblant à celui d'une horloge. Examinez le boîtier à valve, et récupérez une tête de Golem et quelques options supplémentaires. Les objets en votre possession, retournez dans la salle de création de Golem, et placez la tête que vous venez de trouver sur la machine à Golem (cliquez simplement sur la machine).

En examinant le boîtier, vous trouverez la tête de Golem.

Le Sorcier Lavok

Un Gardien Golem fera alors son apparition. Dès son arrivée, il détectera un intrus à l'intérieur de la Sphère. Le Colosse franchira la porte sur la droite pour trouver l'envahisseur et le détruire ! Suivez-le et, avant de franchir le pont, détectez puis désamorcez le piège à même le sol. Vous vous retrouverez dans la salle où est placée la fameuse **Sphère d'Obsidienne**.

Le magicien Lavok vous attend dans son antre...

Quatre symboles sont gravés à même le sol. Nous y reviendrons dans quelques instants mais, pour l'heure, continuez à suivre le Golem vers l'est. Vous arriverez dans une salle avec un Orbe Ancien. Le combat entre les deux créatures va commencer ! En aidant le Golem à terrasser son assaillant, votre groupe gagnera 14 000 points d'expérience. Cette tâche accomplie, ouvrez le sas sur la droite et franchissez le passage. Vous vous retrouvez sur une passerelle qui donne accès à l'antre du magicien **Lavok**.

Ce personnage est en faction au sommet d'un escalier, près de plusieurs tubes hydrauliques. Ouvrez la porte avec un de vos personnages et, en restant à l'extérieur, lancez le sort Vision lointaine pour scruter la pièce.

Lorsque vous apercevrez **Lavok**, faites une incantation pour invoquer des Squelettes (sortilège animation des morts). Envoyez ensuite ces guerriers vers le sorcier afin de lui infliger un maximum de blessures (pour cela, cliquez sur l'icône représentant une épée en bas de l'écran et sélectionnez votre cible). Surtout, ne terrassez pas **Lavok** avant qu'il ne vous ait adressé la parole ! Lorsque cet adversaire sera à l'agonie, faites entrer votre équipe dans la salle. À la fin de son dialogue, il utilisera une barrière de protection qui rendra inefficace les assauts des Squelettes.

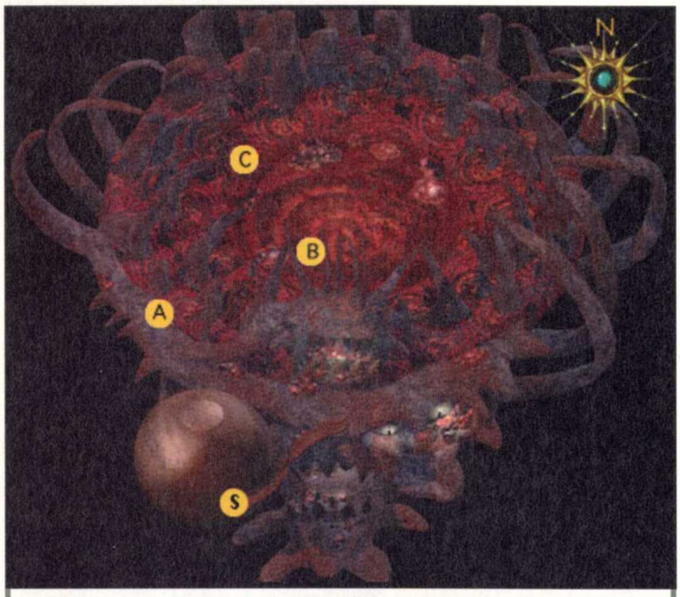
Son niveau de vie étant assez bas, neutralisez-le avec des projectiles magiques, voire des boules de feu. Une des nombreuses stratégies de combat consisterait à vous rendre invisible, puis à commencer une incantation de projectiles magiques sur le sorcier. Si votre adversaire est au niveau Agonisant (grâce à vos Squelettes), et que vous êtes assez rapide avant qu'il utilise une barrière de protection sur lui-même, un seul coup suffira à l'anéantir. **Lavok** finira par céder à vos attaques.

Votre groupe gagnera 28 750 point d'expérience. Si **Valygar** n'est pas présent dans la salle, lors de la défaite de **Lavok**, choisissez alors les **Réponses 3, 3, 2, 1, 1, 1, 1** pendant la phase de dialogue. Dans le cas contraire, le dialogue s'effectuera automatiquement.

Le sorcier vous suppliera de lui accorder une dernière faveur : revoir le ciel de sa terre natale avant de mourir en paix. La sphère tire son énergie de l'âme

d'un puissant démon. Pour la déplacer et pouvoir retourner dans votre monde, vous avez besoin du **Cœur d'un démon**. Cet organe devra être ramené et placé dans la salle de la machinerie de la sphère.

Le Cœur du Démon



A : Le premier démon Tanar'ri,
B : Le deuxième démon Tanar'ri,
C : Le démon Lea'Liyl,
S : Vers la Sphère.

Deux escaliers donnent accès à des salles distinctes. L'une vous permettra d'affronter quatre **Hommes Lézards** et l'autre des **Colonies de Spores** invoquant des **Myconides** (sortes de champignons vénéneux). Vous n'êtes pas obligé d'explorer ces lieux, mais, si vous le faites, vous pourrez récupérer quelques options et gagner un peu de points d'expérience. Dans la salle des Hommes Lézards, vous trouverez une **Armure de cuir +2**, une **Hache d'arme +2**, une **Épée de Ninja-To +1**. Dans la salle des Spores, un **Bâton +1**, une **Fronde +2**.

Avant de quitter l'antre du sorcier **Lavok**, crochetez l'un des tubes hydrauliques en bas de l'escalier vers la droite, et récupérez les objets disponibles. Retournez ensuite dans la salle des Chevaliers Solmaniques. De là, empruntez la sortie sud pour vous rendre à l'extérieur de la sphère. Cela fait, traversez la passerelle. Deux Diablotins et une Salamandre vous prendront en chasse. Vous n'aurez aucun mal à les pulvériser avec vos armes. Partez ensuite vers l'ouest (à gauche de l'écran) jusqu'au niveau d'une pente ascendante.

Restez dans ce secteur et, à l'aide du sort Vision Lointaine, scrutez l'horizon à quelques mètres vers la gauche. Vous devriez apercevoir **le Démon Tanar'ri**, immobile près d'un tas de rochers. Cette créature possède des sortilèges de Paralysie, d'Invocation de Diablotins ou encore de Silence. Si, par malheur, elle vous voit, son courroux s'abattra sur votre équipe. Évitez donc de troubler son repos en restant bien à distance. Invoquez trois Squelettes (sort Animation des morts) et deux Nymphes (sort Appel des créatures des bois). Placez vos Squelettes derrière ce démon et commencez à l'attaquer.

Pendant que son attention sera portée ailleurs, vos Nymphes essayeront de lui lancer des sorts d'Immobilisation. Vous avez une chance sur deux pour que cette magie fonctionne sur votre adversaire (cela dépend du jet de sauvegarde de l'ennemi). Si vous réussissez à le paralyser, la victoire sera vôtre ! Réunissez simplement toute votre coterie, et partez terrasser rapidement votre ennemi (quelques coups suffiront).

Dans le cas contraire, convoquez des monstres ou des animaux en renfort, dès lors que vous commencerez à perdre des Squelettes. Laissez votre petite armée épuiser au maximum le monstre, avant d'ordonner à votre groupe de lui donner le coup de grâce au corps à corps (touché Vampirique), ou avec des sorts de projectiles magiques. **Tanar'ri** pulvérisé, votre groupe gagnera 10 000 points d'expérience. Il ne vous restera plus qu'à ramasser le **Cœur du Démon**.

Il existe deux autres créatures dans ce monde : **Lea'Liyl** (au nord) et un deuxième **Tanar'ri** (vers le centre de la carte). Si vous combattez ces deux monstres, vous obtiendrez également des Cœurs ainsi que des points d'expérience (16 000 pour **Lea'Liyl** et 10 000 pour **Tanar'ri**) en cas de victoire. Vous avez donc trois possibilités pour récupérer un Cœur de démon, sachant que **Lea'Liyl** est celui qui vous donnera le plus de fil à retordre.

Retournez à présent à l'intérieur de la sphère. Poursuivez votre chemin vers la salle de navigation (là où se trouve le Golem). Lorsque vous serez de retour dans l'antre de **Lavok**, allez lui parler. Il vous demandera d'emporter le Cœur dans la salle de Machinerie. Quittez les lieux pour vous rendre dans la salle de la **Sphère d'Obsidienne**.

La salle de la Sphère d'Obsidienne

À même le sol, vous pouvez voir quatre Runes. Ces symboles vous permettront d'ouvrir la porte verrouillée présente dans la pièce. Le principe est simple : vous devez juste trouver la bonne combinaison en sélectionnant les Runes dans un ordre précis. Si vous ratez votre coup, vous recevrez, en représailles, des boules de feu. Pour vous éviter ce désagrément, voici la manœuvre à suivre :

Les Runes scintilleront si vous réussissez la bonne combinaison.

- Cliquez sur le symbole du haut.
- Cliquez sur le symbole du bas.
- Cliquez sur le symbole de droite.
- Cliquez sur le symbole de gauche.

Lorsque les quatre Runes scintilleront, la porte fermée vous sera accessible. Franchissez-la puis traversez le pont.

Le Mage Tolgerias

Devant vous se dresse une porte qui donne accès à une salle circulaire, dans laquelle vous attentent deux Magiciens. L'un d'entre eux n'est autre que **Tolgerias** ! Il utilise principalement des incantations faisant appel à la mort, mais il peut également envoyer des boules de feu ou encore se démultiplier. Quant à son confrère, sa spécialité est l'invocation de monstres divers. Si vous pénétrez dans la salle, ils se jetteront des sorts de

C'est là qu'il faut envoyer vos boules de feu !

protection contre la magie. L'idéal serait donc de rester à l'extérieur pour lancer des attaques surprises. Voici une technique qui vous permettra de remporter la victoire en ménageant votre équipe. Commencez par guider, au centre de la passerelle, un ou plusieurs de vos lanceurs de sort qui ont la discipline Boule de feu. À cet emplacement, ouvrez la porte. Une partie de la zone d'ombre qui entoure la pièce va s'éclaircir.

Le but de l'opération est d'éliminer le Mage qui accompagne **Tolgerias** avant qu'il ne puisse se protéger de vos attaques. Lancez les Boules de feu sur la zone de lumière, le plus en haut à droite. Trois assauts devraient suffire à vous en débarrasser. Si vous possédez six Boules de feu ou plus, **Tolgerias** ne pourra pas non plus vous résister. Dans le cas contraire, une fois que ce premier adversaire sera pulvérisé, retournez à **la Sphère d'Obsidienne** pour dormir et récupérer des forces. Cela fait, repartez vers la passerelle qui donne accès à la **salle de Tolgerias**.

Les squelettes et des ours sont assez efficaces face à Tolgerias.

N'entrez pas dans la pièce, mais utilisez plutôt le sortilège Vision lointaine pour voir votre ennemi. Envoyez-lui vos invocations de squelettes, d'animaux et de monstre afin de le terrasser. Si cela ne suffit pas, réitérez l'opération avec vos boules de feu. Votre adversaire finira par succomber à vos assauts répétés.

Les chambres de glace et de feu

Le Mage étant hors d'état de nuire, pénétrez dans la salle et ramassez **l'Anneau du bélier** sur son corps. Vous avez à présent accès à deux pièces supplémentaires. L'une est une chambre de glace et l'autre une chambre de feu. Commencez par cliquer sur le bloc de neige qui obstrue le passage de la chambre de glace. À l'intérieur de celle-ci, trois Salamandres de glace, accompagnées de trois Méphites glacés et d'un Troll des neiges, sont en faction. Invoquez des animaux et des monstres, puis attirez vos ennemis à l'extérieur de leur antre. Aidez ensuite vos invocations à combattre ces créatures (les armes et sortilèges de feu ou d'acide sont très efficaces face à ces ennemis).

Avec **Yoshimo**, entrez dans la chambre de glace et détectez les pièges en présence (il y en a deux au total). Examinez ensuite le mécanisme au centre de la pièce et récupérez des **Flèches de glace**, un **Casque de défense** et **un Parchemin**... Retournez ensuite dans la salle précédente pour ouvrir la porte de la chambre de feu. Effectuez la même manœuvre qu'auparavant en attirant un par un vos ennemis à l'extérieur (un Élémental de feu, un Ifrit, quatre Méphites et deux Salamandres). Cette fois-ci, vos adversaires seront immunisés contre le feu, mais sensibles face à la glace. Usez de vos sortilèges ou armes de glace pour les anéantir. Toujours avec **Yoshimo**, désactivez les deux pièges placés dans la chambre de feu.

Examinez ensuite le mécanisme au centre de la pièce pour y récupérer un **Bâton de feu +2**, un **Grand Bouclier +1, +4 contre les projectiles** et des **Flèches de feu**. Ces objets en votre possession, traversez la porte au nord et franchissez la passerelle pour vous rendre dans la salle de machinerie de la Sphère.

La salle de machinerie de la Sphère

Cette salle est gardée par trois Golem. Le plus redoutable d'entre eux se trouve au nord-est. À l'aide du bâton de feu, convoquez autant d'Élémentaux que nécessaire pour terrasser ces colosses (5 Élémentaux devraient suffire). Guidez ensuite **Yoshimo** au nord-est et désactivez un piège au bout de la passerelle. Ouvrez alors le coffre et récupérez un **Anneau de perception des dangers**, des pièces d'or et des ornements. Cliquez enfin sur la sculpture du monstre géant, au centre de la salle, pour y placer le Cœur du Démon. Vous obtiendrez ainsi 45 500 points d'expérience supplémentaires. Cela fait, quittez les lieux par la porte de gauche ou d'en bas, et retournez dans la salle du Mage **Tolgerias**. Continuez au sud puis partez en direction de la salle de navigation à l'est (là où vous aviez combattu **Lavok**). En atteignant votre destination, allez parler à **Lavok** qui agonise près des tubes hydrauliques. Acceptez sa requête et vous vous retrouverez automatiquement à l'extérieur de la sphère. Pour vous remercier de votre gentillesse, **Lavok** vous donnera la Sphère d'Obssidenne, avant de mourir.

Cliquez sur l'effigie du monstre pour placer le Cœur du Démon.

Les événements

Entrez de nouveau dans la sphère et choisissez la **Réponse 2** lorsque **Reyna** vous demandera une aide. Le Mage **Teos** fera alors son apparition. Sélectionnez les répliques suivantes : **réponses 1, 3, 2, 1, 2, 3**. En échange de quelques services rendus à la confrérie des Mages cagoulés, vous deviendrez le maître de ces lieux.

Premier événement : la délivrance des Chevaliers Solamniques.

Pour aider les Chevaliers Solamniques, vous devez quitter les **Bas Quartiers** et choisir, comme destination, **La Promenade de Waukyne**. Une fois sur les lieux, rendez-vous au **Marché de l'aventurier** et entrez. Allez discuter avec **Ribald** qui se trouve derrière son comptoir de vendeur. Choisissez les répliques suivantes : **réponses 5, 1, 1, 2, 1**. En échange de 9 000 pièces d'or, il enverra sous 24 heures une magicienne qui téléportera les Chevaliers chez eux.

Ribald peut vous aider à libérer les Chevaliers Solamniques.

Au bout de 24 heures, retournez dans les **Bas Quartiers** pour vous rendre dans la sphère (vous pouvez dormir pour faire passer rapidement le temps). Allez jusqu'à la salle des Chevaliers Solamniques, et la magicienne **Khollynnus Paac** apparaîtra devant vous. Parlez avec elle et choisissez la **réponse 1**. Pour vous remercier de votre aide, **Reyna** vous offrira une ceinture. Vous gagnerez également 45 000 points d'expérience.

Il existe une petite astuce qui vous permettra d'acquérir un total de 135 000 points d'expérience et des ceintures supplémentaires ! Pour cela, vous devez parler à la magicienne 3 fois, en choisissant toujours la première réponse, et ce avant qu'elle n'ait fini de téléporter les Chevaliers. À la fin de chaque dialogue, vous devriez obtenir 45 000 points d'expérience en plus !

Deuxième événement : l'entraînement des Apprentis.

Le premier événement terminé, retournez dans la salle d'entrée au Sud. **Teos** vous y attendra en compagnie de trois apprentis Mages (**Nara**, **Larz** et **Morul**).

Lors du dialogue avec **Teos**, choisissez les répliques suivantes : **réponses 1, 1, 4**. À présent, vous avez en charge l'entraînement de ces jeunes magiciens. C'est à vous de décider quels sont les objets que vos apprentis pourront créer pour votre usage. Les chances de réussite ou d'échec de création d'objets sont aléatoires. Il en va de même pour la survie des apprentis. Pensez à sauvegarder votre partie en cas d'échec !

Durant la première phase de dialogue avec vos élèves, sélectionnez les **réponses 3 et 1**. Vous aurez alors le choix entre différents objets :

Objets	Coûts	Nombres de jours de création
Baguette de l'apprenti	1000 pièces d'or	4 jours
Dague	250 pièces d'or	4 jours
Anneau de Protection	2000 pièces d'or	4 à 5 jours

Si c'est l'Anneau de Protection que vous sélectionnez, **Larz** mourra.

Durant la deuxième phase de dialogue avec vos élèves, vous devrez choisir entre trois sortilèges :

Objets	Coûts	Nombres de jours de création
Double illusoire	250 pièces d'or	4 jours
Flétrissure abominable	1000 pièces d'or	4 à 5 jours
Nuée de Météores	2500 pièces d'or	4 à 5 jours

Nara décédera si c'est la Nuée de Météores que vous sélectionnez.

Durant la dernière phase de dialogue avec vos élèves, vous aurez le choix entre trois nouveaux objets :

Objets	Coûts	Nombres de jours de création
Robe de l'apprenti	250 pièces d'or	4 jours
Anneau des Arcanes	3000 pièces d'or	4 jours
Bâton de Puissance	10000 pièces d'or	4 jours

Pour créer le Bâton de Puissance, tous vos disciples doivent être vivants.
Larz décédera si c'est la Robe de l'apprenti que vous sélectionnez.
Nara décédera si c'est l'Anneau des Arcanes que vous choisissez.
Les trois apprentis décéderont si c'est le Bâton de Puissance que vous sélectionnez.

Une journée après ces épreuves, différentes conséquences vont se produire selon le nombre d'élèves ayant survécu à l'entraînement.

-S'il vous reste un ou deux élèves, **Teos** organisera une Cérémonie de congratulations à l'intérieur de la sphère.

-Si tous les disciples ont survécu, vous gagnerez, en plus des objets récupérés, 50 000 points d'expérience.

-Si, parmi vos élèves, **Morul** a réussi à survivre, il reviendra vous voir dans quelques jours pour parfaire son apprentissage, et vous fera gagner différentes potions magiques pendant plusieurs semaines.

Troisième événement : l'embuscade.

La fête terminée, quittez la sphère. Au bout de deux jours, un messager (le sergent **Natula**) viendra vous chercher d'urgence (notez qu'il faut que vous soyez à l'extérieur de la sphère pour que cet événement se produise). **Teos** requiert votre présence dans la sphère. Retournez-y pour vous rendre compte que vous êtes tombé dans un piège. Éliminez tous vos assaillants. L'idéal serait de convoquer des Nymphes et des Squelettes lorsque que vous apercevrez **Teos**.

Les adversaires à éliminer en premier lieu sont la magicienne et les lanceurs de projectiles. Le commanditaire de cette embuscade se nomme **Lord Argrim**. Après la bataille, **Teos** réapparaîtra pour vous demander de neutraliser ce fanatique de l'antimagie, à l'aide d'une **Rune** qu'il vous remettra. Choisissez les répliques suivantes : **réponses 2, 1, 1, 2, 2**.

Sortez de la sphère et quittez les **Bas Quartiers** par la sortie nord. Choisissez comme destination **Les Portes de la Ville**. Entrez ensuite dans l'auberge sur votre gauche. Cela fait, montez au premier étage par les escaliers. Vous vous retrouvez dans une petite pièce qui donne accès à la chambre de **Lord Argrim.** Commencez par sélectionner, dans votre inventaire, la **Rune d'emprisonnement** et placez-la dans la case des Objets rapides. Invoquez ensuite une Nymphe, un Squelette et des animaux.

À l'aide du sortilège Vision lointaine, scrutez la zone de la chambre pour apercevoir votre cible. Guidez vos incantations dans la chambre et placez chacune d'elles devant un des gardes du corps de **Lord Argrim** (sauf la Nymphe que vous positionnerez au bout de la pièce).

Emprisonnez Argrim avec la Rune !

Pénétrez dans la salle avec le porteur de la Rune et choisissez la **réponse 1** lors du dialogue. Ordonnez alors aux animaux et au Squelette d'attaquer la **garde d'Argrim**. Pendant qu'ils seront occupés à se défendre, profitez-en pour utiliser la Rune sur **Argrim** afin de l'emprisonner.

Avec de la chance, votre Nymphe immobilisera la plupart de vos assaillants. Ensuite, faites entrer votre groupe pour faire le ménage. Maintenant que votre mission a été accomplie, quittez l'auberge puis les **Portes de la Ville**. Choisissez alors **les Bas Quartiers** comme destination.

Retournez dans la sphère puis entamez la conversation avec **Teos**. Choisissez la **réponse 2** et vous gagnerez 7 500 points d'expérience. Avant de vous quitter, **Teos** vous donnera quelques informations sur **Imoen**. À la fin de la conversation, Morul fera son apparition dans la sphère (il faut bien sûr qu'il ait survécu à l'entraînement décrit précédemment). Acceptez-le comme apprenti en sélectionnant la **réponse 3**. Sachez que, si vous avez éliminé **Argrim** au lieu de l'emprisonner, **Morul** ne viendra pas vous voir !

Grâce à cet apprenti Mage, vous pourrez obtenir plusieurs potions en début de chaque semaine. Voici le tableau récapitulatif des potions à récupérer pendant les semaines à venir.

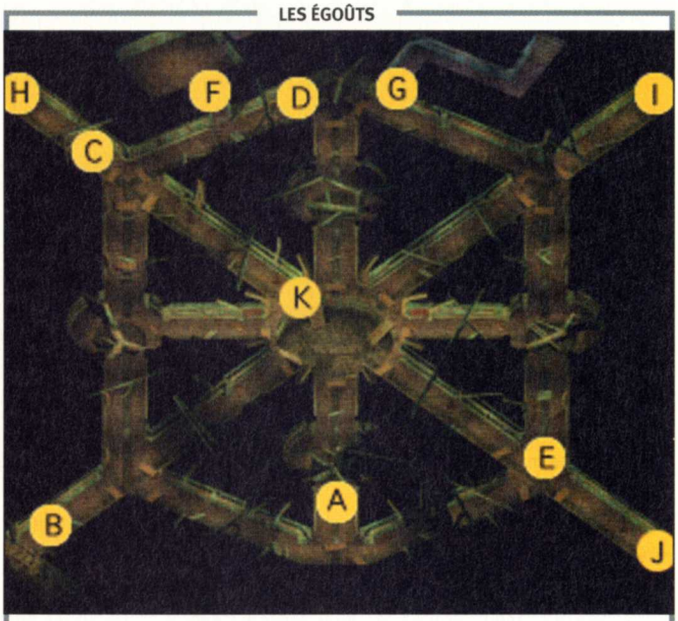
Première Semaine	**Deuxième Semaine**	**Troisième Semaine**	**Quatrième Semaine**	**Etc.**
1 Potion de santé	1 Potion vide	1 Potion de perception	1 Potion d'invulnérabilité	...
2 Potions de Génie	1 Potion d'haleine ardente	1 Potion de perspicacité	1 Potion de force d'un géant de glace	...

1 Huile de rapidité	1 Potion de résistance au froid	1 Potion de grands soins	1 Potion de régénération	...
1 Élixir de santé	1 Potion d'agilité	1 Potion de maître voleur	1 Potion de statut	...
	1 potion de défense	1 potion d'invulnérabilité	1 potion de Génie	...

Cela clôt la fameuse Quête du Mage...

LES CLERCS

Le culte de l'œil aveugle



A : Roger la fente,
B : Le Troll marin,
C : Le paladin Keldorn,
D : Tarnor et ses acolytes,
E : Le Diablotin sautillant,
F : Entrée secrète,
G : Entrée secrète,
H : Les Vieux tunnels,
I : Le District du Temple,
J : Le District du Temple,
K : Rakshasa.

Lorsque vous arriverez dans le **District du Temple**, vous apercevrez un individu du nom de **Gaal** qui essaiera d'enrôler plusieurs personnes à sa cause. Après son speech, un prêtre viendra discuter avec vous. Selon la classe de Clerc que vous aurez choisie, le Temple qui lui est destiné sera ouvert (Prêtre de Lathandre = Temple de Lathandre...).

Entrez dans le Temple qui vous est destiné (Talos, Helm ou Lathandre). Discutez avec le chef du Temple et promettez-lui d'enquêter sur le culte de l'œil aveugle. Sortez du Temple et dirigez-vous près de l'entrée des égouts.

Pénétrez dans les égouts au sud-ouest, puis allez vers l'ouest jusqu'à une intersection. Parlez avec **Roger la fente** et il vous demandera d'abattre le **Troll marin** qui se situe au sud-ouest. Combattez **le Troll marin** qui se situe à l'ouest en faisant appel aux invocations des animaux et aux créatures des bois.

Surtout, n'oubliez pas d'enchanter vos armes avec le feu ou l'acide pour l'anéantir définitivement. Ensuite, revenez voir **Roger la fente** afin d'acquérir 9 500 points d'expérience ainsi que 500 pièces d'or. Dirigez-vous vers l'ouest jusqu'à une intersection, puis suivez la route vers le nord pour rencontrer le **paladin Keldorn**. Demandez-lui de se joindre à votre équipe. Cela fait, partez vers l'est au centre de la carte, et débarrassez-vous des Kobolds puis de leur chef **Rakshasa** en faisant appel aux invocations et à la magie Force d'un seul.

Exterminez les Kobolds avant de combattre Rakshasa.

Le combat gagné, vous obtiendrez 3 000 points d'expérience et la **Cape des égouts**. Maintenant, faites appel aux invocations d'animaux et aux créatures des bois. Métamorphosez **Jaheira** en ours, empruntez le passage vers le nord et affronter **Tarnor** et ses acolytes.

Attirez Tarnor et les guerriers en premier, puis les mages.

Attirez-les vers l'ouest ou vers l'est et abattez-les un à un. Réitérez l'opération afin d'en venir à bout. Surtout, ne les attaquez pas lorsqu'ils sont plus de deux, sinon ce sera la défaite ! Évitez dès le début de vous confronter aux deux mages ! Vous récolterez alors le fruit de votre dur labeur : 20 000 points d'expérience, une **Targe +2**, une **Hache de hangar**, une **Queue de Wyverne +2**, un **Casque anticharmes** ainsi que des parchemins magiques de niveau 7 et 8 !

Franchissez à présent la porte secrète au nord-ouest, puis montez l'escalier. Exterminez les Méphites poussiéreux et récupérez des parchemins de niveau 6 dans la bibliothèque. Traversez le chemin vers le sud-ouest, éliminez les Méphites et collectez les objets dans les coffres en prenant garde aux pièges. Continuez votre route droit devant afin de rencontrer **Mekrath**.

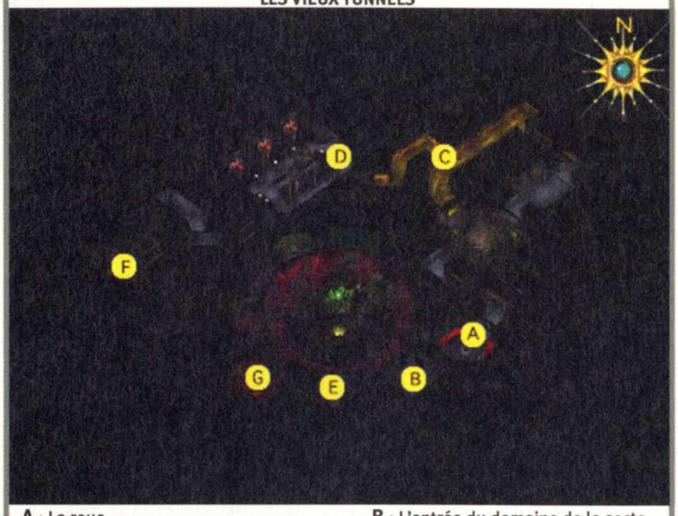
Il vous demandera alors de retrouver son miroir détenu par **un Diablotin sautillant**. Dirigez-vous à présent vers le nord-est et abattez les Salamandres. Ensuite, faites appel aux convocations d'animaux et aux invocations des créatures des bois et combattez le mage Yuan-Ti au nord. Récupérez tous les objets dans les coffres en prenant garde aux pièges. Cela fait, revenez sur vos pas et descendez l'escalier pour vous retrouver de nouveau dans les égouts.

Suivez la route vers le sud-est afin d'affronter **le Diablotin sautillant** et ses acolytes, puis exterminez-les. Récupérez **le miroir de Mekrath** et retournez le voir. Donnez-lui le miroir pour obtenir 18 750 points d'expérience. Collectez les objets dans le fourneau et partez vers le nord-est afin de discuter avec **Haer'Dalis**. Vous pourrez, si vous le désirez, le recruter dans votre équipe.

Pour cela, choisissez les **réponses 3, 4, 2 et 1**. Si vous choisissez de le prendre dans votre équipe, il vous faudra récupérer le **Gemme portail**, ainsi que la **Harpe de discorde**, dans l'autel situé au nord afin d'obtenir une nouvelle quête.

Maintenant, empruntez le passage vers les **Vieux tunnels** au nord-ouest et partez vers le sud-est. Exterminez les **Créatures des ombres**, puis avancez. Vous apercevrez alors des passerelles en bois. Faites appel aux créatures des bois et aux animaux. Envoyez-les droit devant pour abattre les créatures de l'ombre.

LES VIEUX TUNNELS



A : La roue,
B : L'entrée du domaine de la secte,
C : Les salles intérieures,
D : La tanière des proscrits du culte,
E : La chambre de Gaal,
F : Le Temple oublié,
G : L'antre de l'œil aveugle.

Ensuite, envoyez un personnage vers le bas afin que des Ettercaps apparaissent. Exterminez-les, puis suivez la route droit devant en vous débarrassant de vos assaillants. Vous arriverez alors dans une pièce où vous verrez **une roue** en son centre. Envoyez un personnage vers le bas pour qu'un gaz toxique s'échappe des vannes. À ce moment-là, tournez rapidement la roue pour dissiper le gaz et déverrouiller une porte.

Cela fait, affrontez la Brume vampirique avec l'aide de vos invocations et pénétrez vers l'entrée du domaine de la secte. Parlez avec **Gaal** et choisissez les **réponses 1, 2, 1, 1, 1 et 2**. Vous aurez en votre possession la **clé de Gaal**. Retournez vers les égouts et franchissez la porte secrète au nord-est en utilisant la clé. Revenez sur vos pas et dirigez-vous vers l'ouest.

Franchissez la porte vers les salles intérieures et faites attention au piège. Avancez tout droit afin de parvenir vers la tanière des proscrits du culte. Vous discuterez alors avec **Sassar**. Aidez-le à retrouver le morceau de l'artefact en choisissez les **réponses 1, 1, 2, 2, et 2**. Empruntez le chemin vers le sud-ouest en prenant garde au piège, puis débarrassez-vous des créatures de l'ombre. Ensuite, vous apercevrez une porte secrète qui ne peut être déverrouillée pour l'instant. Poursuivez votre route droit devant et descendez l'escalier vers le **Temple oublié**.

LE TEMPLE OUBLIÉ

A : La statuette
B : L'autel
C : Le Temple ancien

Abattez les araignées colossales, puis récupérez les parchemins de niveau 4 et 6 sur la **Statuette** du haut. Revenez rapidement sur vos pas pour ne pas être intoxiqué par le gaz. Invoquez des Squelettes et envoyez-les vers l'est pour anéantir les Yuan-Ti et le Grouilleux mutant.

Cela fait, envoyez-les plus à l'est pour combattre les Blèmes et les Momies. Lorsque les Squelettes périront, invoquez-les à nouveau et faites-les attaquer ces vermines. Allez à présent vers l'est et désactivez le piège. Activez l'interrupteur de l'autel et choisissez les **réponses 7, 9 et 4**. Vous recevrez alors 42 250 points d'expérience !

Faites appel aux créatures des bois et aux Squelettes, puis envoyez-les vers le nord pour exterminer le Gauth. Maintenant, continuez votre route droit devant en abattant les Créatures des ombres. Ouvrez la petite porte en bas à droite de l'autel afin de récupérer des pièces d'or et un **Marteau de guerre +2**.

Poursuivez votre chemin droit devant en prenant garde au piège, puis parlez au malade qui se situe au centre du **Temple Ancien**. Choisissez les **réponses 3, 1, 1, 1, 2, 3 et 2**. Pénétrez dans le **Temple Ancien** derrière le malade et vous serez alors confronté à **l'Empathique manifestation**.

Aucun de vos coups n'aura d'effet sur l'Empathique manifestation.

Pour le vaincre, il vous suffira d'utiliser les magies Soins de blessures légères et Apaisement. Ensuite, **l'Avatar** fera son apparition et vous parlera. Choisissez les **réponses 1, 1, 2, 3, 1, 2 et 1**. Vous obtiendrez alors le premier fragment du sceptre des failles. Montez l'escalier derrière **l'Avatar** et prenez les parchemins de niveau 3 dans le brasier.

Cela fait, sortez du temple et discutez avec les personnes malades. Retournez voir **Sassar** pour obtenir des informations sur le deuxième fragment du sceptre des failles. Partez à présent voir **Tad** qui se trouve près de l'antre de l'œil aveugle et choisissez la **réponse 1, 1 et 3**. Pénétrez dans l'antre et faites appel à un Élémental de feu, ainsi qu'aux créatures des bois.

Envoyez-les droit devant pour exterminer les Momies et les Blèmes. Ensuite, faites-les attaquer les Momies sur la passerelle en bois au nord. Traversez la passerelle pour apercevoir un Zombie en train de courir vers un chapiteau. Récupérez les parchemins de niveau 6 et 7 sur les cadavres, puis reposez-vous.

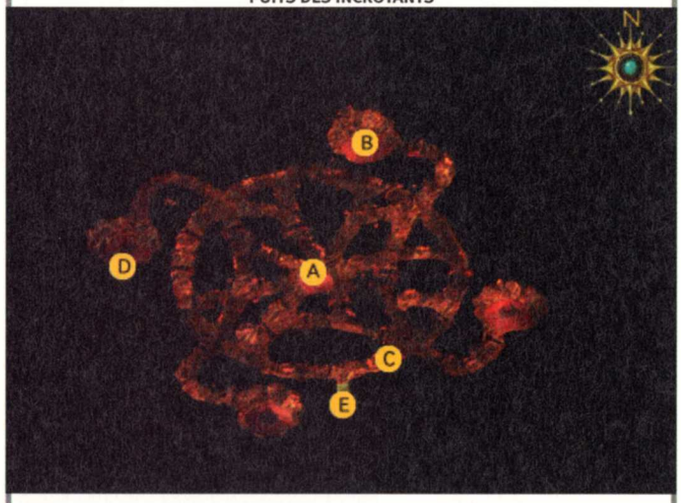
Pénétrez dans le chapiteau qui n'est autre que la **Ville des Ghoules**, et invoquez un Élémental de feu, des Squelettes ainsi que des créatures des bois. Faites-les combattre le seigneur des Ghoules et les Zombies. Envoyez ensuite vos créatures vers l'est afin de rencontrer **Theshal** et ses acolytes. Éliminez-les et récupérez, sur leurs cadavres, une **Peau de Ghoule +4** ainsi que des pièces d'or.

l'Élémental de feu ainsi que les panthères sont très efficaces.

Maintenant, envoyez toutes vos créatures vers l'ouest afin d'abattre le seigneur des Ghoules, les Momies, les Dénombres et les Blèmes.

Lorsque vos créatures périront, invoquez-les à nouveau et attaquez les ennemis pour remporter la victoire. Collectez les parchemins de niveau 3 et 7 ainsi que des gantelets de dextérité. Sortez du chapiteau, puis dirigez-vous vers le nord-est en vous débarrassant de vos assaillants.

PUITS DES INCROYANTS



A : Les prêtres aveugles,
B : Le Beholder Spectateur,
C : L'Œil aveugle,
D : La ville des Ghoules,
E : Les hauteurs.

Vous entrerez alors dans le **Puits des incroyants**. Récupérez un parchemin de niveau 5 dans l'organisme vivant, puis faites appel aux créatures des bois et à un Élémental de feu. Envoyez-les éliminer le Gauth, puis à l'intersection faites avancer vos créatures vers le centre de la carte, au sud-est, afin d'affronter **les prêtres aveugles**.

Les Squelettes sont très efficaces contre les prêtres aveugles.

Utilisez la magie Force d'un seul sur vos créatures et, lorsque les créatures des bois périront, faites appel aux Squelettes et aux animaux. Utilisez à nouveau la magie Force d'un seul, puis utilisez la magie Soins de blessures graves sur l'Élémental de feu quand il sera grièvement blessé. Renouvelez l'opération afin d'anéantir vos assaillants.

Collectez des parchemins de niveau 6, puis empruntez le chemin vers le nord-est. Exterminez **le Beholder Spectateur** en prenant garde à sa magie Immobilisation, puis récupérez un parchemin de niveau 5 et un **Dragon-fléau +3** dans l'organisme vivant. Cela fait, dirigez-vous vers le sud-est et éliminez le Gauth.

Prenez à présent le deuxième fragment du sceptre des failles, ainsi que les pièces d'or. Équipez-vous du Sceptre des failles et partez vers le sud-ouest afin d'affronter **l'Œil aveugle**.

Utilisez le Sceptre des failles sur **l'Œil aveugle** pour détruire sa protection. Ensuite, frappez-le une seule fois afin de l'exterminer. Vous obtiendrez alors 30 000 points d'expérience ainsi qu'une **Amulette de résistance magique +5**. Faites appel à un Élémental de feu, aux créatures des bois et aux animaux. Envoyez-les vers le sud-ouest combattre des Gauths et un **Beholder Spectateur.** Lorsque vos créatures seront anéanties, invoquez-en d'autres.

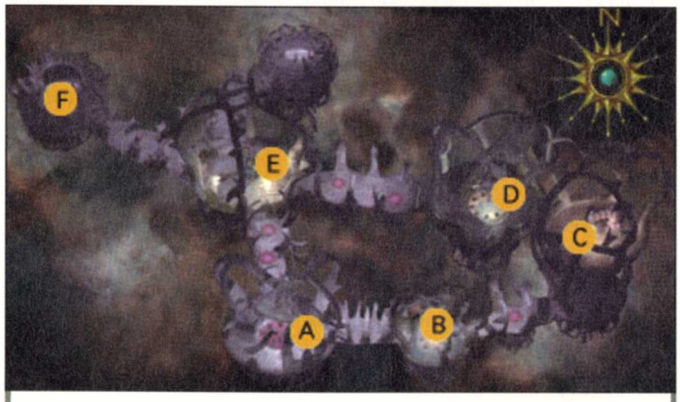
L'Œil aveugle détient un bouclier de protection très puissant.

Dirigez-vous au sud-ouest et récupérez un parchemin de niveau 4 ainsi que des pièces d'or dans l'organisme vivant. Ensuite, pénétrez vers les hauteurs en empruntant le passage vers le sud. Retournez voir **l'Avatar** et demandez aux malades de prononcer le nom de leur dieu afin d'obtenir 47 250 points d'expérience ainsi que le **Bouclier grâce salvatrice +3**.

Cela fait, revenez voir **Gaal** dans sa chambre et éliminez-le. Récupérez le **Ceinturon de force** ainsi que les objets dans la pièce. Partez à présent vers l'entrée du domaine de la secte et débarrassez-vous des gardes d'élite. Dirigez-vous vers le **District du Temple** et pénétrez dans le Temple qui vous est destiné. Parlez avec le chef du temple et choisissez les **réponses 2, 1 et 1**.

Ensuite, parlez-lui **d'Imoen** et vous recevrez +1 point de réputation, 8 000 pièces d'or ainsi que 45 750 points d'expérience !

Le Théâtre des cinq chopes



A : Les chasseurs de primes,
B : Le brasier,
C : Le Wyverne,
D : Le maître des esclaves,
E : L'Intendant,
F : La cellule.

Allez à présent en direction du **District du Pont**, puis pénétrez dans le **Théâtre des Cinq chopes** qui se situe au sud-est. Descendez l'escalier sur votre gauche et avancez droit devant afin de discuter avec **Raelis Shai**. Donnez-lui le gemme portail pour acquérir 21 250 points d'expérience ainsi que 700 pièces d'or.

Maintenant, aidez **Haer'Dalis** et **Raelis Shai** à combattre les monstres dans l'autre dimension. Choisissez les **réponses 1, 2, 4 et 2**. Vous serez alors confronté aux Quastis et à un Élémental de feu. Exterminez-les, puis métamorphosez **Jaheira** en ours.

Utilisez les magies Force d'un seul, Armure de la foi, Protection contre le feu, Protection contre le mal et Déviation de sorts mineurs. Franchissez le portail magique pour vous retrouver face aux chasseurs de primes.

Invoquez plusieurs Squelettes et un Élémental de feu, puis éliminez les ennemis sur votre droite. Ensuite, occupez-vous du Mage Yuan-Ti sur votre gauche en utilisant les magies Toucher vampirique et Toucher glaciale. Cela fait, discutez avec l'Orc pour obtenir des informations sur **le collier de Cambion**.

Récupérez les **Bottes de rapidité**, la **Cape du bouclier**, les **Bracelets de défense**, la **Cotte de mailles mélodique +3** et des parchemins de niveau 6. Maintenant, reposez-vous puis faites appel aux créatures des bois et à un Élémental de feu. Utilisez la magie Ordre chaotique sur l'Élémental et envoyez-les à l'est afin qu'ils attaquent le guerrier esclave, les esclaves ainsi que les Ogres-Mage.

Lorsqu'ils auront fait le ménage, reposez-vous et effectuez la même technique pour vaincre les Salamandres, la femme esclave, le Mage Yuan-Ti et les esclaves qui se situent plus à l'est. Lorsque vos créatures périront, reposez-vous et réitérez l'opération afin d'éliminer toutes cette vermine. Vous recevrez alors 14 000 points d'expérience ainsi que des **Bracelets de défense**, des **Gantelets de compétence**, un **Anneau de protection +1** ainsi qu'une **Épée Kundane +2**.

Les ours sont très efficaces contre le maître des esclaves.

Cela fait, envoyez vos invocations au nord abattre **le Wyverne**, puis reposez-vous. Après, invoquez des Squelettes, un Élémental de feu et des animaux. Envoyez-les vers le nord-ouest. Ils affronteront alors **le maître des esclaves**.

Vous n'aurez aucune difficulté à le vaincre grâce à vos invocations. Avancez droit devant pour discuter avec l'esclave nain et choisissez les **réponses 1, 3, 1 et 3**. Récupérez **l'orbe de maîtrise** ainsi que le **Bâton d'air +2**. Revenez sur vos pas et mettez l'orbe dans le brasier afin de libérer les esclaves. Vous entendrez alors la rébellion des esclaves contre **l'Intendant**.

Dirigez-vous à présent vers le nord-ouest et reposez-vous. Faites appel aux Squelettes, à un Élémental de feu et aux animaux. Utilisez la magie Ordre chaotique sur l'Élémental puis envoyez-les vers le nord afin de combattre **l'Intendant** qui est du même gabarit que le maître des esclaves, sauf qu'il détient plusieurs pouvoirs. Son point faible est le même que celui du maître des esclaves, c'est-à-dire les ours.

Lorsque **l'Intendant** périra, collectez l'**Épée Adjatha la buveuse +2**, la **Manche de vague**, la clé de cellule de la prison planaire et des pièces d'or. Reposez-vous, partez vers le nord-ouest et délivrez **Raelis Shai** ainsi que **Haer'Dalis**. Vous le recruterez alors de nouveau dans votre équipe !

Obtenir les services de Sire Sarles

Discutez avec **le gardien Telwin** (Prêtre de Helm) et aidez-le à obtenir les artefacts, pour embellir le temple, en choisissant les **réponses 1, 1, 1, et 2**. Dirigez-vous vers le **District du Gouvernement** et acceptez l'offre de **Keldorn**. Pénétrez dans le **Domaine de Jysstev** qui se situe au sud. Parlez avec le maître d'hôtel en choisissant la **réponse 1**.

Allez discuter avec **Sire Sarles** et choisissez les **réponses 2, 1, 1, 1 et 2**. Maintenant, partez rencontrer **Jerlia** vers la **Promenade de Waukyne**. Elle se trouve précisément à l'ouest. Choisissez les **réponses 1, 1, 1, 1, 2, 1 et 1**. En lui payant les 1 000 pièces d'or, dirigez-vous dans l'auberge de la **Couronne de Cuivre**.

Focalisez vos attaques sur Neb.

Discutez avec **Unger** qui se trouve en haut à gauche, en choisissant les **réponses 2, 2, 3, 1, 1 et 1**. Rendez-vous à présent au **District du Pont** pour retrouver **Neb**. Pénétrez dans la maison abandonnée en déverrouillant la porte et affrontez **Neb**.

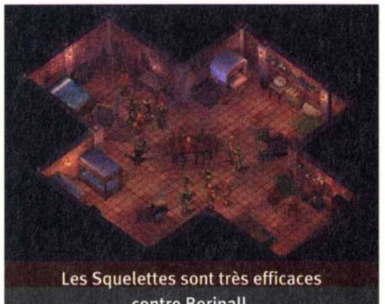
Attaquez-le sans vous préoccuper des esprits des enfants qu'il convoquera. Surtout, immunisez-vous contre le poison et faites appel aux animaux afin de l'éliminer. Récupérez **la tête de Neb**, le minerai d'illithium ainsi que les pièces d'or. Prenez les objets précieux dans la pièce en prenant garde au piège, puis sortez.

Maintenant, dirigez-vous au **District du Gouvernement** et entrez dans le bâtiment du conseil des six. Donnez **la tête de Neb** à l'inspecteur en chef **Brega** afin d'obtenir 2 500 pièces d'or et +1 point de réputation. Retournez voir **Sire Sarles** et donnez-lui le minerai d'illithium pour acquérir 21 250 points d'expérience !

Revenez dans le **District du Temple** et pénétrez dans votre temple. Discutez avec **le gardien Telwin** afin de recevoir 1 000 pièces d'or ainsi que 20 000 points d'expérience ! Vous aurez ensuite le choix entre trois objets précieux : l'**Anneau de la sainteté**, l'**Armure de la foi** et le **Bâton-épieu**. Entrez dans la pièce du haut pour qu'**Alphonse** vous remette votre dû.

Une nouvelle mission pour le Comte du Temple

Discutez à nouveau avec **le gardien Telwin** pour obtenir une nouvelle mission. Dirigez-vous au **Temple de Lathandre** afin de parler avec **Dawbringer Sain**. Choisissez les réponses 1, 1 et 2. Attendez la tombée de la nuit et partez en direction des **Bas Quartiers**. Allez rencontrer le voleur **Travin** près de la sortie du District, au nord. Demandez-lui si son nom est bel et bien **Travin**. Ensuite, choisissez les **réponses 1, 2 et 1**.


Les Squelettes sont très efficaces contre Borinall.

Rendez-vous à présent dans la **maison de Borinall** en déverrouillant la porte, et discutez avec lui. Choisissez les **réponses 3, 2, 3, 2 et 2**. Vous affronterez alors **Borinall** et les brigands. Attention ! Si vous êtes un prêtre de Talos, il vous suffira de passer le test de **Borinall** pour obtenir l'Anneau.

Ne perdez pas votre temps à attaquer les brigands, mais accentuez vos efforts sur **Borinall**. Faites appel aux Squelettes et combattez-le : il ne fera pas le poids. Le combat gagné, récupérez l'Anneau ainsi que les pièces d'or dans les coffres. Retournez voir **Dawbringer Sain** afin d'obtenir 16 250 points d'expérience ainsi que 1 000 pièces d'or.

Enquêter sur les paladins déchus

Attention ! Cette quête ne peut être effectuée que si votre niveau de réputation est supérieur ou égal à 10. Dirigez-vous dans le **quartier général du Cœur Radieux** et prêtez main-forte à **Sire Ryan Trawl** en choisissant les **réponses 2, 2, 2 et 1**. Partez à présent vers le **District du Pont** et dirigez-vous à l'est du **Domaine de Balthis** afin d'apercevoir le chef des contrebandiers, **Rindus**, ainsi que le chef des paladins, **Reynald de Chatillon**.

Anarg et Reynald de Chatillon n'ont aucune magie.

Une scène de violence se passera alors sous vos yeux, puis **Reynald de Chatillon** viendra vous parler. Acceptez de prendre **la coupe d'Anarg** pour lui en choisissant les **réponses 2, 2, 1, et 2**. Revenez voir **Sire Ryan Trawl** et choisissez les **réponses 1, 3 et 1**. Cela fait, utilisez les magies Force d'un seul, Peau de pierre et Armure de la foi sur votre équipe. Ensuite, retournez voir **Reynald de Chatillon** et donnez-lui la coupe pour obtenir 10 250 points d'expérience. Vous rencontrerez alors **le paladin Anarg**. Choisissez la deuxième réponse pour recevoir 7 200 points d'expérience, puis affrontez-le.

Attaquez **Anarg**, puis **Reynald de Chatillon** et enfin les paladins déchus afin de remporter la victoire. Surtout, n'oubliez pas de vous régénérer grâce aux potions. Maintenant, récupérez l'**Anneau danse-flamme**. Rapportez la coupe à **Sire Ryan Trawl** afin d'acquérir 17 500 points d'expérience et +1 point de réputation.

Les gardiens maléfiques de la cour gardée

Pénétrez dans la **Cour gardée** au **District du Temple**. Vous rencontrerez alors le Mage **Sion** et le contrebandier **Ketta**. Choisissez les **réponses 3 et 1** afin qu'ils disparaissent. Utilisez les magies Force d'un seul, Peau de pierre, Armure de la foi et Protection contre le feu sur votre équipe. Faites appel aux Squelettes et utilisez les magies Enchevêtrement ainsi que Sommeil dans la zone près des escaliers. Envoyez un de vos personnages à cet endroit afin qu'apparaisse une horde de créatures maléfiques : **l'Efrit**, le **Glabrezu**, le **Berserker Ogre**, le **Nishru** et les **Ettercaps**.

Les Squelettes, l'Élémental de feu et vos magies sont vos seuls atouts pour vaincre ces créatures maléfiques.

Attaquez **le Glabrezu** en utilisant vos Squelettes. Utilisez à deux reprises les magies Toucher vampirique et Immobilisation sur lui, puis combattez-le. Ensuite, affrontez **l'Efrit** en lui assénant des coups d'épée et de hache. Enfin, laissez les Squelettes s'occuper du **Berserker Ogre** et focalisez vos attaques sur les **Ettercaps**, puis sur le **Nishruu**, afin que la victoire soit vôtre ! Surtout, n'oubliez pas de vous régénérer.

Revenez à présent vous reposer dans votre temple. Ensuite, pénétrez à nouveau dans la **Cour gardée** et collectez tous les objets précieux dans les coffres, en prenant garde au piège. Utilisez les magies Force d'un seul, Peau de pierre, Armure de la foi et Déviation de sorts.

Les plus puissants adversaires des prêtres.

Ensuite, invoquez les Élémentaux de feu ainsi que les créatures des bois. Montez l'escalier et vous serez confronté aux Mages **Sion** et **Stalman**, aux contrebandiers **Ketta** et **Koshi** ainsi qu'aux Minotaures **Maferan** et **Olaf Rasmussen**. Descendez rapidement les escaliers et combattez **Olaf Rasmussen**, **Maferan** ainsi que **Ketta** et **Koshi**. Les créatures des bois paralyseront alors vos assaillants. Profitez-en pour les attaquer. Régénérez-vous et réitérez l'opération afin d'en venir à bout. Vous obtiendrez alors 24 500 points d'expérience !

Récupérez, sur leurs cadavres, le **Casque anticharmes**, le **Casque de défenses**, les **Armures de plates complètes +1**, l'**Armure de cuir +3**, le **Grand bouclier +2**, le **Katana furie céleste +3** (le katana le plus puissant du jeu), la hache d'arme +2, l'épée à deux mains +2, l'épée courte +2, et les potions. Maintenant, il vous reste à éliminer les Mages **Sion** et **Stalman**.

Transformez **Jaheira** en Troll, puis montez l'escalier sur votre droite. Attaquez **Sion** puis **Stalman** en faisant attention aux pièges d'acide éparpillés dans la salle. Vous recevrez alors 12 000 points d'expérience ainsi qu'une **Masse +2**, une **Robe d'aventurier** ainsi qu'une **Armure de plates +1**.

Il ne vous reste plus qu'à désactiver tous les pièges de la salle et à collecter les **Baguettes magiques** ainsi que les **Lances +3**.

Les événements du quartier général des prêtres

Reposez-vous dans votre temple, puis discutez avec **l'acolyte Lara** (Lathandre), **l'acolyte Byron** (Helm) ou **l'acolyte Vilon** (Talos), et accédez à sa requête. Diverses personnes viendront alors vous rendre visite afin que vous résolviez leurs problèmes. Une fois que vous aurez résolu leurs soucis, il vous faudra attendre que **l'acolyte** revienne afin d'obtenir votre récompense. Le meilleur moyen est de dormir à maintes reprises, jusqu'à ce qu'il revienne !

Voici donc la liste des personnes, ainsi que les réponses que vous devrez leur donner.

Temple de Helm

Glindin : dites-lui que l'inviolabilité du mariage est le plus honorable des devoirs... (20 000 points d'expérience).
Ti'Vael : dites-lui qu'il doit se rendre, seule la loi pourra juger... (20 000 points d'expérience).
Rania : dites-lui de se souvenir de ses devoirs envers l'église... (20 000 points d'expérience).
Cotirso : dites-lui que le duel qu'il désire, il l'aura... (20 000 points d'expérience).

Maintenant, lorsque vous discuterez avec **l'acolyte Byron**, choisissez les **réponses 1 et 1**. Ensuite, partez vers le **Temple de Lathandre** en abattant les chevaliers du matin. Parlez avec **l'acolyte Lara** et choisissez les **réponses 2 et 1**. Retournez dans le temple de Helm et discutez avec **l'acolyte Byron** afin d'obtenir 35 000 points d'expérience ainsi que 1 000 pièces d'or !

Temple de Lathandre

Glindin : dites-lui de lui pardonner et de la laisser partir si c'est ce qu'elle désire... (20 000 points d'expérience).
Ti'Vael : dites-lui de racheter sa faute... (20 000 points d'expérience).
Rania : dites-lui qu'il lui faut peut-être un peu de temps... (20 000 pièces d'or).
Cotirso : dites-lui que vous lui laissez votre place s'il le désire et que vous ne tenez pas à l'affronter... (20 000 points d'expérience).

Maintenant, lorsque vous discuterez avec **l'acolyte Lara**, elle vous demandera d'assassiner le chef du temple de Talos : **Ada**. Pénétrez dans ce temple et abattez-le. Ensuite, retournez dans votre **Temple de Talos** et discutez avec **l'acolyte Lara** afin d'obtenir 35 000 points d'expérience ainsi que 1 000 pièces d'or.

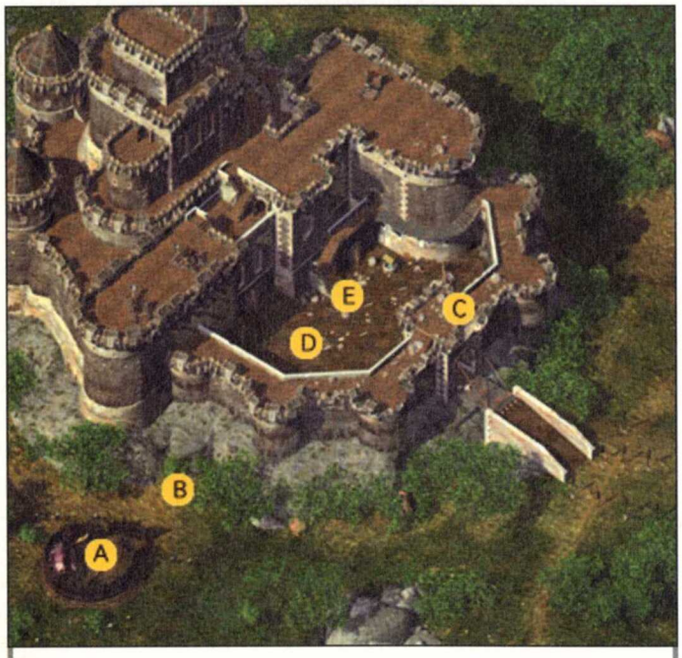
Temple de Talos

Glindin : dites-lui d'exterminer les deux amoureux pour leurs péchés... (20 000 points d'expérience).
Ti'Vael : dites-lui d'abattre toutes les victimes... Ensuite, lorsqu'il reviendra, abattez-le et donnez sa tête à l'inspecteur en chef **Brega** dans le District du Gouvernement, puis revenez au **Temple de Talos** (20 000 points d'expérience).
Rania : dites-lui que vous ne tolérez pas les infidèles... Ensuite, éliminez-la et gardez sa tête.
Cotirso : dites-lui que le duel qu'il désire, il l'aura... Ensuite, donnez **la tête de Rania** à l'inspecteur en chef **Brega** et dites-lui que c'est **Cotirso** qui l'a assassinée. Retournez au **Temple de Talos** (30 000 points d'expérience).

Maintenant, lorsque vous discuterez avec **l'acolyte Vilon**, il vous demandera d'assassiner le chef du Temple de Lathandre : **Kreel**. Partez vers le Temple de **Lathandre** et éliminez **Kreel** ainsi que ses gardes d'élite. Retournez à présent dans votre **Temple de Talos** et discutez avec **l'acolyte Vilon** afin d'acquérir 35 000 points d'expérience ainsi que 2 000 pièces d'or !

LES GUERRIERS

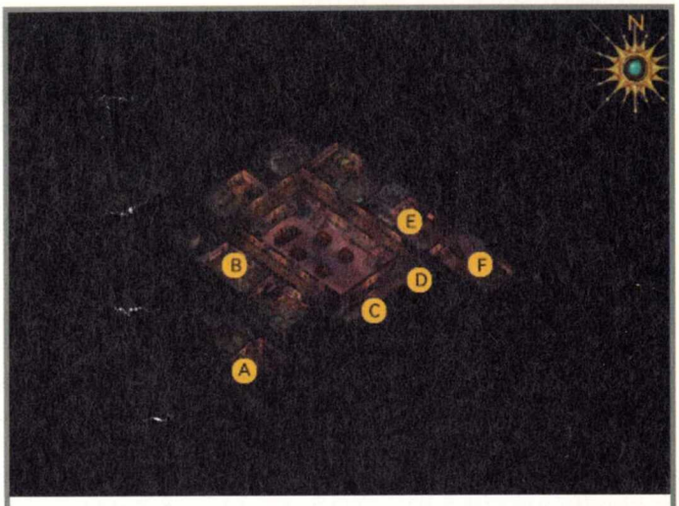
QUÊTE : LA FORTERESSE DE ARNISE



A : Le fort,
B : L'entrée latérale,
C : Le levier du pont,
D : Le chenils,
E : Troll géant et Yuant-Ti majeur.

Discutez avec **Nalia** dans l'auberge de la **Couronne de cuivre** et accédez à sa requête. Ensuite, sortez de la ville et dirigez-vous vers la **Forteresse de Arnise**. Partez vers l'ouest en direction du fort et parlez avec **Nalia**. Choisissez les **réponses 1, 2, 3 et 2**. Empruntez à présent l'entrée latérale au nord du fort.

Franchissez la porte, puis les deux suivantes. Abattez le Troll et récupérez les parchemins de niveau 5 dans les coffres en les déverrouillant. Ensuite, ouvrez la porte secrète sur votre gauche et parlez avec **Daleson**. Choisissez les **réponses 1, 1, 2, 3** et 1. Collectez des armes, puis ouvrez la porte secrète sur votre gauche.



A : Sortie vers l'extérieur,
B : Daleson,
C : Sortie vers la cour,
D : Sortie vers la cour,
E : La cuisine,
F : Escalier vers le deuxième étage.

Traversez à nouveau une porte secrète et prenez le parchemin de niveau 1 dans le coffre. Franchissez les deux portes secrètes suivantes et récupérez la tête de fléau (froid), ainsi que l'anneau de contrôle de la terre. Revenez dans la pièce où vous aviez rencontré **Daleson**, puis ouvrez la porte du haut en la déverrouillant.

Avancez droit devant, exterminez le Troll et passez la porte au nord. Abattez le Troll des glaces et collectez des parchemins de niveau 5 dans le coffre sur votre droite. Sortez de la pièce et traversez la porte à l'est puis la suivante. Éliminez le Troll et montez l'escalier afin de vous retrouver au deuxième étage.

A : Escalier vers le premier étage,
B : Escalier vers le toit,
C : Escalier vers le toit,
D : Escalier vers le sous-sol,
E : Delcia Caan,
F : Le Golem d'argile,
G : Glaicas.

Ouvrez la porte au nord, puis débarrassez-vous du Troll. Poursuivez votre route droit devant et éliminez le Troll. Continuez votre route en abattant le Troll des glaces, puis passez la porte. Ensuite, franchissez la porte sur votre droite et avancez vers le sud-est. Passez la porte au nord, exterminez le Troll et prenez le parchemin de niveau 3 dans le coffre.

Sortez de la pièce et franchissez la porte au nord-est. Débarrassez-vous du

mage Yuan-Ti ainsi que du Troll. Collectez des parchemins de niveau 5, puis montez l'escalier vers le toit. Montez l'escalier vers le nord-est et débarrassez-vous du Troll ainsi que des Yuan-Ti. Descendez l'escalier au nord pour vous retrouver au nord du chenil.

Faites appel aux squelettes et aux créatures des bois. Envoyez-les vers le sud attaquer l'Otuygh. Pendant ce temps, envoyez votre équipe vers l'est abattre le Troll. Ensuite, actionnez le levier du pont à deux reprises. Un Troll géant et un Yuan-Ti majeur feront alors leur apparition.

Invoquez des animaux et envoyez-les combattre les créatures. Utilisez la magie Force d'un seul et assénez-leur des coups d'épée et de hache afin de les exterminer. Franchissez à présent la porte à l'ouest du chenil et éliminez le Troll.

Montez l'escalier pour parvenir au deuxième étage et ouvrez la porte sur votre droite. Débarrassez-vous du Troll, puis avancez et récupérez la **Clé du donjon** sur la commode. Partez déverrouiller la porte à l'ouest afin de rencontrer **Delcia Caan**, la mère de **Nalia**.

Le Golem d'argile est très résistant.

Choisissez à deux reprises la **réponse 1** puis traversez la porte secrète au nord de la pièce. Cela fait, passez la porte secrète sur votre gauche pour parvenir dans une pièce remplie de Golems. Lorsque vous récupérerez les armes sur l'une des statuettes, sur votre gauche, deux Golems vous attaqueront.

Il vous est donc conseillé d'attaquer d'abord les Golems de chair en faisant appel aux animaux. Ensuite, attaquez le **Golem d'argile** en l'immobilisant. Surtout n'oubliez pas de vous régénérer afin de remporter la victoire.

Collectez une **Hache d'arme +3**, une tête de fléau (feu) ainsi qu'un **Arc long +1**. Maintenant, ouvrez la porte secrète au nord, puis descendez l'escalier pour vous rendre au sous-sol. Ouvrez la porte sur votre droit et abattez les Trolls ainsi que le Troll spectral. Passez la porte sur votre droite et exterminez les ombres des roches.

Le chef des Troll, Torgal.

Dirigez-vous vers le sud, ouvrez les portes et ramassez les os de chiens. Revenez sur vos pas et franchissez la porte au nord-est. Vous affronterez alors **Torgal** et ses sbires.

Faites appel aux créatures des bois ainsi qu'au Squelette. Ensuite, immobilisez-les et attaquez-les afin de les anéantir. Récupérez, dans les coffres, des pièces d'or ainsi que la **Peau d'orque +4**. Sortez de cet endroit, puis allez au centre de la carte afin de vous confronter à **Glaicas**.

Éliminez-le puis sortez du donjon. Il ne vous reste plus qu'à partir discuter avec **Nalia**. Choisissez les **réponses 3, 2, 1, 3, 3 et 1**. En acceptant de devenir le propriétaire du donjon, vous aurez à résoudre plusieurs problèmes concernant diverses personnes qui viendront vous rendre visite. Surtout, n'augmentez pas les taxes, sinon vos serviteurs se retourneront contre vous ! Le meilleur moyen d'obtenir chaque événement est de dormir à maintes reprises.

ÉVÉNEMENTS DU GUERRIER

Événement 1 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira alors qu'un marchand du nom de **Tolmas Bendelia** demande à vous voir. Choisissez les **réponse 1, 1, 1 et 1**. Vous obtiendrez, en récompense, 15 000 points d'expérience.

Événement 2 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira que le capitaine **Cernick** désire s'entretenir avec vous. Choisissez les **réponses 4, 4, 1 et 3**. Vous recevrez 15 500 points d'expérience.

Événement 3 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira que **Bolumir** souhaiterait vous voir. Choisissez la réponse 1 afin d'obtenir 15 500 points d'expérience.

Événement 4 : Sortez du donjon, puis retournez en ville. Au bout de 20 à 40 jours, un messager vous accostera. Choisissez les **réponses 1 et 1**. Partez à présent dans le district du cimetière. Franchissez la porte et discutez avec dame **Tandolan d'Um**. Ensuite, parlez avec **Isaea Roenal** et choisissez les **réponses 2 et 1**. Sortez du District et revenez dans votre donjon. Dormez quelques jours, puis sortez du donjon afin qu'**Isaea Roenal** revienne vous questionner. Choisissez la **réponse 2** pour que **Khellor Ahmson** fasse son apparition. Parlez-lui et retournez dans votre donjon discuter avec le seigneur **Farthington Roenall**. Choisissez la **réponse 1** afin qu'il s'en aille.

Événement 5 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira qu'une certaine **Chanelle** désire obtenir une entrevue. Acceptez puis choisissez les **réponses 2 et 3** pour recevoir 15 500 points d'expérience.

Événement 6 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira que des usuriers désirent une audience avec vous. Acceptez et choisissez les **réponses 3 et 3** pour acquérir 15 500 points d'expérience.

Événement 7 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira que des citoyens désirent une entrevue avec vous. Acceptez, puis choisissez à deux reprises la **première réponse** pour recevoir 15 500 points d'expérience.

Événement 8 : Discutez avec le major **Domo**. Il vous dira que le seigneur **Farthington Roenall** est en train de prendre possession du donjon. Sortez du donjon, puis franchissez le pont afin de l'affronter, lui et ses sbires. Éliminez-le, sans vous soucier de ses acolytes, pour remporter la victoire. Retournez à présent discuter avec le major Domo pour recevoir 50 000 points d'expérience ! Il ne vous reste plus qu'à récupérer, sur son cadavre, une **Épée bâtarde +1** ainsi qu'une **Armure de plate +1**.

LES BARDES

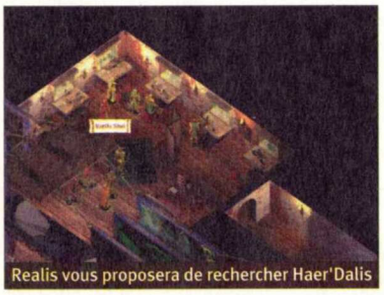
RAELIS SHAI ET LE MEURTRIER DU DISTRICT DU PONT

Lorsque vous sortirez de la maison-bateau des esclavagistes, un message vous apprendra que **Quayle**, l'oncle de **Aeris**, veut la voir. Retournez au cirque sur la **Promenade Waukyne** et discutez avec **Quayle**. Il vous parlera de **Raelis**, une de ses vieilles amies, qui lui demande assistance. Acceptez la mission et rendez-vous dans le **District du Pont**. En arrivant dans le District, un lieutenant vous demandera de lui remettre vos armes. Négociez avec lui pour les conserver en échange d'un service : résoudre la série de meurtres perpétrés dans le secteur. Dirigez-vous vers la maison la plus au nord (celle du mar-

chand de poissons), et pénétrez-y. Montez à l'étage en faisant attention au piège, au pied de l'escalier, puis crochetez le coffre au pied du lit pour obtenir la **Corne d'argent de Valhalla**. Sortez de la maison puis partez vers le sud pour apercevoir les cadavres, puis continuez vers le sud pour atteindre l'**auberge des Cinq carafes**.

Parlez avec **Rose** devant l'**auberge des Cinq carafes** (20 pièces d'or), puis avec le marchand juste à côté. Récupérez les trois échantillons que vous faites sentir à **Rose**. Entrez dans la tannerie au sud-est de l'auberge, discutez avec le propriétaire, puis attaquez-le. Il avouera qu'il est le meurtrier. Suivez-le dans les escaliers pour atteindre une salle remplie de corps. Désactivez les pièges, fouillez tous les recoins pour trouver, entre autres, une **Armure en peau d'humain** (pouah !), puis utilisez l'escalier nord pour vous rendre à l'étage inférieur. **Vellin Dahn**, le commanditaire, vous attendra avec des gasths et un assassin. Éliminez tout le monde, fouillez la pièce en faisant attention au piège car une pluie de glace risque de vous tomber dessus, puis retournez discuter avec le **lieutenant Aegisfield** à l'entrée du quartier.

Le tanneur fou a écorché ses victimes !


Realis vous proposera de rechercher Haer'Dalis

Entrez dans le **Théâtre des Cinq carafes** et utilisez l'escalier sud pour descendre jusqu'à la salle de spectacle. Regardez le début de la pièce de théâtre, puis allez au nord pour discuter avec **Raelis Shai**. Acceptez la mission de délivrer **Haer'dalis**, puis sortez de l'auberge. Sortez du **District du Pont** par le sud pour atteindre le quartier religieux. Allez vers l'est pour écouter une discussion où il est question du culte de l'œil aveugle. Retournez vers l'ouest et entrez dans le **temple de Helm** pour discuter avec **Oisig**. Sortez du temple et dirigez-vous vers le sud-ouest de la carte pour trouver un escalier menant aux égouts.

Le sauvetage de Haer'Dalis

Retrouvez le détail des égouts du District du Temple dans la quête spécifique du clerc.

Tout au nord de la carte, vous trouverez un **passage secret**. C'est l'entrée du repaire de **Mekrath** le magicien qui a enlevé **Haer'Dalis**. Pénétrez dans le passage secret nord-ouest des égouts, et montez à l'étage supérieur grâce à l'escalier au nord.

Détruisez les trois créatures ailées qui vous attaqueront en arrivant, puis fouillez la librairie à l'ouest pour obtenir les deux sorts. Partez vers l'est pour trouver une petite salle avec deux coffres, dont l'un contient un **Collier +5**, puis poursuivez au nord pour neutraliser deux salamandres. Suivez le couloir pour atteindre **Haer'Dalis** et discutez avec lui. Malheureusement, il semble qu'il ne soit pas lui-même... Retournez dans la salle centrale du repaire, et engagez-vous dans le couloir au sud de l'escalier en colimaçon pour atteindre **Mekrath**. Il existe deux façons de libérer **Haer'Dalis**. Soit vous abattez le magicien pour prendre la robe de résistance au feu, puis vous récupérez **Haer'Dalis**, soit vous passez un marché avec le magicien. Dans ce cas, vous devez lui rapporter un **Miroir**. Acceptez le marché, mais ne faites pas allusion à la pierre précieuse !

Haer'Dalis ne semble pas être dans son état normal...

Retournez dans les égouts et dirigez-vous vers le centre de cet horrible endroit. Combattez **Rakshasa** (Élémental de terre mineur) et ses kobolds pour obtenir sa **Cape des égouts**. Dirigez-vous ensuite vers le sud-est pour trouver l'Imp. Atomisez-le pour obtenir le **Miroir de Mekrath**, puis retournez discuter avec le magicien. Donnez-lui le miroir puis fouillez la pièce pour obtenir une **Tige de résurrection**, une **Baguette de nuage mortel** et des potions. Retournez voir **Haer'Dalis** dans la pièce principale pour le libérer (je ne l'ai pas pris dans mon équipe), puis allez dans la chapelle au nord pour récupérer la **Pierre magique**, une **Harpe de discorde** et un collier. Faites attention aux pièges de cette pièce, puis retournez dans la salle principale pour emprunter l'escalier en colimaçon et repartir à le **Théâtre des Cinq carafes**.

La prison planétaire

La troupe de **Realis** fera fonctionner la gemme. Acceptez de les aider à contenir les monstres qui sortiront du conduit. Après la destruction de quelques monstres ailés, un **Élémental de Feu** et un **Démombre**, un **Chasseur de primes** apparaîtra et emmènera la troupe de **Realis**. Pénétrez dans le portail pour réapparaître dans la prison planétaire.

Retrouvez le détail de la prison planétaire dans la quête spécifique du clerc.

Le portail menant à la prison planétaire

Vous trouverez **Realis** et **Haer'Dalis** au nord-ouest de la carte. Après une discussion entre les différents protagonistes, **Realis** vous remettra l'**acte de propriété du théâtre** (soyez sûr que vous avez de la place dans votre inventaire). Vous vous retrouverez au **Théâtre des Cinq carafes**. **Haer'Dalis** désirera faire partie de votre groupe. Prenez-le avec vous si vous le souhaitez. **Realis** vous cédera le théâtre. Vous êtes donc le **nouveau directeur du théâtre** et vous allez voir que ce n'est pas un métier facile !

Les huit événements du Barde

Samuel Thunderburp, le propriétaire de la taverne, vous indiquera qu'un metteur en scène de renom (**Higgold**) était au bar et qu'il est libre en ce moment. Il viendra vous voir et vous indiquera qu'il cherchera, pour vous, une pièce de qualité et des acteurs. Cela devrait lui prendre une semaine environ. Tous les cinq jours, un messager vous avertira que vous êtes attendu au théâtre. Vous aurez alors trois jours pour vous y rendre car, sinon, le niveau des acteurs en souffrira. Vous devrez souvent leur parler pour qu'ils se sentent bien dans leur peau.

Le choix de la star : Vous devrez choisir la star du spectacle, **Naive Jenna** ou l'actrice **Iltheia**. Je vous conseille **Iltheia** car elle a plus de talent. Vous pourrez investir de 1 000 à 10 000 pièces d'or dans le théâtre. Plus vous dépenserez, plus cela vous rapportera. Alors n'hésitez pas, soyez royal et **investissez le maximum**.

Les jalouses : **Iltheia** et **Jenna** seront en train de se crêper le chignon lorsque vous arriverez. Après les jérémiades, confirmez **Iltheia** dans le rôle principal et donnez-lui **500 pièces d'or** pour qu'elle donne son maximum pendant les représentations (**réponses 2, 4**).

Zeran improvise... : et trouve que la pièce de théâtre pourrait être meilleure si vous le laissiez réécrire les textes. **Laissez-le faire** pour obtenir de l'expérience et augmenter considérablement la qualité d'interprétation (**réponse 1**).

.. et tout le monde craque : Pour stopper la révolte des comédiens, vous devrez les payer un peu plus (**500 pièces d'or**). Si vous avez un charisme de 17 minimum, vous pourrez choisir entre les **réponses 1, 2 et 4** suivant votre humeur. J'ai choisi de réécrire moi-même la pièce (**réponse 4**) !

La malédiction : **Maître Higgold** s'inquiétera des événements étranges qui se succèdent dans le théâtre. Il vous présentera la **Prêtresse Shvanana** et, pour la modique somme de **1 000 pièces d'or** (Aïe), elle est prête à lever la malédiction. Acceptez, même si c'est hors de prix : vous ne le regretterez pas (**réponses 2, 1**).

Les problèmes musicaux : Un des musiciens a disparu avec la SEULE copie de la partition ! Si vous avez une intelligence supérieure à 16, réécrivez la partition et laisser **Marcus** jouer (**réponse 3**). Si votre intelligence est inférieure à 16, engagez plutôt **Balmitant** (**réponse 1**). J'ai choisi d'engager le célèbre musicien pour la somme de **500 pièces d'or** (maintenant on n'est plus à ça près... snif).

Les Turmishs : Au bout d'environ trente jours, **Maître Higgold** vous attendra au rez-de-chaussée de la taverne. Il vous apprendra que **cinq barbares** ont envahi le théâtre. Descendez jusqu'au théâtre et nettoyez la vermine qui y pullule. Après la bataille, **Higgold** vous apprendra que la générale se déroulera demain et que tout sera prêt (enfin !). Reposez-vous 24 heures dans la taverne puis descendez au théâtre pour assister à la **répétition générale**.

Les Turmishs ne sont pas contents...

Le grand jour : Dirigez-vous vers l'escalier menant au théâtre pour rencontrer **Higgold**. Pas de chance, **Zaren** est malade et il faut impérativement le remplacer. Et devinez qui doit assurer le spectacle ? Ben ouais, VOUS ! Acceptez le rôle (**réponse 1**) puis regardez le début de la pièce. Voici les répliques que vous devriez déclamer : **2, 1, 1, 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1**. À la fin de la pièce, vous obtiendrez 49 500 points d'expérience pour votre interprétation proche du sans faute. Le **membre du conseil** vous remettra la **Harpe d'Aslaer** pour votre performance, ainsi que 50 000 points d'expérience si votre pièce est proche de la perfection. Après quelques congratulations de la troupe, **Higgold** vous proposera de racheter le théâtre **10 000 pièces d'or**. C'est à vous de voir, mais sachez que le théâtre vous rapportera **1 800 pièces d'or par semaine**. Moi, je l'ai gardé (**réponse 2**).

LES RÔDEURS

LE PETIT DELON

Quittez les **Bas Quartiers** pour vous rendre au **District du Gouvernement**. Lorsque vous serez sur les lieux, dirigez-vous vers le parc. Près de la statue, un petit garçon, du nom de **Delon**, viendra à votre rencontre.

A : Domaine Roenal,
B : Domaine Vulova,
C : Temple de Waukyne,
D : Bâtiment du Conseil des Six,
E : Parc du Gouvernement,
F : La Prison,
G : Domaine Firecam,
H : Domaine Jysstev,
I : Domaine Deril,
J : Domaine Delryn,
S : Sortie District.

Lors de la conversation, choisissez la **réponse 1**. À présent, quittez le **District du Gouvernement** et prenez, comme destination, Les portes de la ville. De là, empruntez la route qui mène vers les **Collines d'Umar**.

LA CABANE DE MERELLA

A : Maison du Ministre Lloyd,
B : Auberge d'Umar,
C : Maison de Jermien,
D : Cabane de Merella,
E : Grotte d'Umar,
F : Cabane de Valygar,
S : Sortie.

À votre arrivé aux **Collines d'Umar**, partez en direction de la petite fontaine vers la gauche, puis écoutez la conversation des villageois. Rendez-vous ensuite dans la Maison du ministre **Lloyd** au nord. Entrez puis parlez avec le ministre afin d'obtenir quelques informations. Choisissez les **réponses 1 puis 2**. Vous devez maintenant vous diriger à l'est pour trouver la **Cabane de Merella**.

Une fois à l'intérieur, entrez dans la petite chambre à gauche. Ramassez, à même le sol, un **Message de Mazzy Fentan**. Retournez ensuite dans la pièce précédente pour récupérer sur la table le **Journal de Merella**. Prenez connaissance du contenu de chacun de ces éléments, puis laissez-les dans la salle. Maintenant, sortez de la cabane et rebroussez chemin jusqu'à votre point de départ.

De là, quittez les **Collines d'Umar**. Vous remarquerez que, sur la carte du monde, la destination des **Ruines du Temple** a fait son apparition (notez qu'il faut lire

le contenu du journal de **Merella** et le message pour que cet événement se produise). Rendez-vous sur ce lieu !

LES RUINES DU TEMPLE

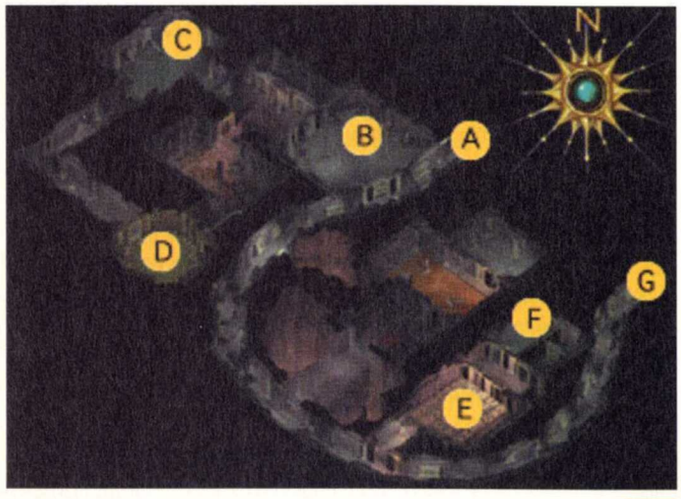
A : La Grotte du Loup,
B : Entrée du Donjon,
C : Sortie du Donjon,
D : Le Seigneur Igen Tomblethen,
E : Le Médaillon de Mithril.

Partez en direction de la Grotte du loup. Durant votre trajet, vous ferez la rencontre d'**Anath**. Suivez-la dans sa tanière sur la gauche. Pendant la phase de dialogue, acceptez de l'aider en choisissant les **réponses 1, 3, 1, 3**. **Anath** vous donnera alors rendez-vous vers l'**entrée du Donjon**, à l'est. Quittez la grotte et poursuivez votre chemin vers l'est jusqu'au point de rencontre. Le parcours qui jalonne les bois est parsemé de nombreux loups ainsi que par des ombres.

Frayez-vous un passage jusqu'au temple en ruine. **Anath** vous y attend à quelques mètres de la fontaine. Avant de succomber aux coups de ses adversaires, elle vous informera que vous êtes tombé dans un piège, et qu'il faut que vous utilisiez le miroir juste à gauche du cristal. En l'actionnant, une zone de lumière apparaîtra près du cristal. Guidez votre équipe à cet endroit pour combattre vos assaillants. Toutes les créatures de l'ombre qui essayeront de s'approcher de cette zone éclairée seront détruites. Ces ennemis éliminés, empruntez les escaliers pour pénétrer dans le Donjon.

La zone de lumière vous protégera contre les créatures de l'ombre.

LES SYMBOLES D'AMAUNATOR



A : Sortie vers la surface,
B : Ossements d'Amuana,
C : Tête de pierre,
D : Gemme de lumière et Sorcière Umar,
E : Chambre des Lettres,
F : Statue d'Amaunator,
G : Entrée de la caverne.

Longez le couloir puis ouvrez la seule porte accessible. À l'intérieur de la salle, des loups de l'ombre et des combattants squelettes vous attendent. Lorsque vous les aurez pulvérisés, fouillez la pièce et récupérez les **Ossements d'Amuana** près des ruines sur la droite. Poursuivez votre progression et débarrassez-vous de deux ennemis supplémentaires (un geôlier de l'ombre et son acolyte). Cela fait, fouillez le geôlier pour trouver, sur son cadavre, la **Clé de la prison de l'ombre**.

Avec celle-ci, ouvrez les portes des cellules puis allez à l'intérieur. Vous ferez la connaissance de **Mazzy**. Dialoguez avec elle pour obtenir des informations sur le maître de ces lieux. Choisissez les **réponses 1, 1, 1, 1**. Vous pourrez alors décider de l'accepter ou non dans votre équipe. À présent, poursuivez votre chemin par la gauche. Éliminez les deux créatures de l'ombre puis approchez-vous de la grande tête de pierre.

Entamez la conversation en cliquant sur la tête. Il va falloir résoudre trois énigmes. Si vous répondez correctement à chaque question, un objet précieux vous sera remis à la fin de l'épreuve. À chaque énigme résolue, cliquez une nouvelle fois sur la tête pour débuter la suivante. Voici la démarche à suivre :

Parlez à la statue pour résoudre les énigmes.

Pour les questions concernant l'Aube :
• Choisissez les **réponses 2, 3, 1**.

Pour les questions concernant le Midi :
• Choisissez les **réponses 3, 1, 1**.

Pour les questions concernant le Crépuscule :
• Choisissez les **réponses 1, 3, 2**.

Vous obtiendrez, en récompense, le **Symbole du Rayon Solaire**. Continuez votre progression jusqu'à atteindre une salle où se trouve une **Gemme** posée sur un piédestal. Récupérez-la et débarrassez-vous des créatures de l'ombre en présence.

Montez ensuite au nord pour passer dans la pièce voisine, et continuez tout droit pour retourner au niveau des cellules. À partir de là, dirigez-vous à l'est (à droite de l'écran) pour atteindre le couloir dans lequel vous avez commencé ce niveau.

Longez le couloir vers le sud et cliquez sur la barrière magique. Grâce au Gemme que vous avez, le champ de force disparaîtra, vous laissant ainsi le passage libre. Parcourez le couloir jusqu'à apercevoir un pont de bois sur votre droite. En le traversant, quelques ennemis seront là pour vous accueillir. Vos obstacles hors d'état de nuire, rendez-vous dans la salle au bassin de lave. De là, prenez la sortie sud. En pénétrant dans la pièce voisine, un fantôme entamera un dialogue avec vous.

Acceptez sa requête et donnez-lui ce qu'il demande en choisissant la **réponse 1**. Pour vous récompenser de votre geste, il vous remettra la **Pierre gardienne du dragon de l'ombre**. Poursuivez votre progression vers le sud. En atteignant

le couloir, continuez vers la droite et pulvérisez le Squelette combattant et les deux ombres. Cela fait, pénétrez dans la chambre au nord. Plusieurs lettres sont visibles à même le sol.

Le principe de cette épreuve est d'arriver au bout de la pièce en un seul morceau. Pour cela, vous devez marcher sur les différentes dalles en effectuant un cheminement précis. Pour y parvenir, vous devez parcourir la salle en inscrivant le nom du maître : **A-M-A-U-N-A-T-O-R**. Commencez par vous placer sur le A en bas à droite, puis suivez le trajet en marchant sur les bonnes lettres. Si vous vous trompez, un jet de flamme vous consumera en quelques secondes !

Placez-vous sur la première case en bas à droite.

Le dernier fragment du symbole d'Amaunator est ici !

Une fois de l'autre côté, quittez la salle. Deux passages s'offrent à vous. Empruntez celui de droite. En ouvrant la porte, une ombre demandera à parler au chef du groupe. Éliminez cette créature puis fouillez la pièce. Dans le coin du mur de gauche, vous trouverez le **Fragment du Symbole d'Amaunator**. Les trois symboles réunis forment à présent un disque que vous détenez dans votre inventaire.

À LA RECHERCHE DU SEIGNEUR DE L'OMBRE

Maintenant, sortez dans le couloir et entrez dans la pièce de gauche. Après vous être débarrassé du Golem d'os, examinez la statue pour y récupérer quelques options. Cela fait, retournez sur vos pas en traversant la chambre où sont inscrites des lettres à même le sol. Faites le cheminement en inscrivant le nom du maître à l'envers :
R-O-T-A-N-U-A-M-A.

Le Dragon de l'ombre !

Suivez le couloir par la droite jusqu'au barrage magique. Cliquez dessus pour le désactiver, puis continuez votre progression pour atteindre une porte tout au bout du couloir. Ouvrez-la et franchissez le passage. Vous vous retrouvez dans l'antre du dragon de l'ombre (**Thaxll'ssyllia**). Ne dérangez pas son sommeil, et dirigez-vous à gauche pour emprunter les escaliers.

Vous avez trouvé le **Seigneur des ombres** ! À la fin du dialogue, portez tout de suite vos attaques sur cet infâme personnage (combat au corps à corps, et invocation de Squelettes et de Nymphes), occupez-vous ensuite de **l'esprit de Patrick** et terminez votre assaut sur la statue. Après les phases de dialogue, parlez à **Merella** qui gît à même le sol. Lorsqu'elle quittera ce monde, récupérez les objets en sa possession (**de l'or**, quelques **pierres précieuses** et la **Cape des étoiles**).

Parlez à Merella afin de récupérer ses biens...

Retournez aux **Collines d'Umar**, puis entrez dans la maison du ministre pour parler au maire. Votre mission accomplie, le maire vous remettra l'**Armure Don de la nuit +5** et vous offrira la **cabane de Merella** en récompense de vos loyaux services...

LES ÉVÉNEMENTS

MAIRYN, L'ESPRIT DE LA FORÊT

Deux jours après l'obtention de la cabane, **Mairyn** fera son apparition dans ce chalet et vous demandera de l'aide. Acceptez sa requête en choisissant la **réponse 4**. Quittez les collines d'Umar pour vous rendre, une nouvelle fois, aux **Ruines du Temple**. Lorsque vous arriverez à destination, cherchez le **Seigneur Igen Tomblethen** qui se trouve dans la zone sud de la forêt.

Le Seigneur Igen se trouve ici même !

Entamez la conversation avec ce personnage, et choisissez les réponses suivantes : **1, 1, 1, 2, 1, 1**. Lorsqu'il acceptera votre marché, dirigez-vous à l'est (à droite de l'écran) et pulvérisez les guerriers squelettes. Cela fait, examinez le gros rocher pour y dénicher un **Médaillon en Mithril** et une **Note du seigneur Tombelthen**. Retournez voir **Igen** et donnez-lui le Médaillon.

En examinant le rocher, vous trouverez le Médaillon de Mitril.

N'acceptez pas de récompense venant d'**Igen**, et vous obtiendrez 10 000 points d'expérience. Cette mission accomplie, retournez vers les **Collines d'Umar** et partez en direction de votre chalet. **Mairyn** vous attend à l'extérieur de la cabane. Dialoguez avec elle et vous gagnerez 21 500 points d'expérience supplémentaires.

LA GROTTE D'UMAR

Quatre jours après le premier événement, **Delon** fera une nouvelle apparition. Lors de la phase de dialogue, acceptez de l'aider. Le temps vous est compté ! Vous n'avez que 3 jours pour vous rendre à la **grotte d'Umar**. Partez vers la maison du ministre et parlez au maire. Cela fait, rendez-vous au nord vers la **Grotte d'Umar**. Devant l'entrée de la cave, plusieurs Ogres sont en faction.
Pulvérisez cette patrouille avec vos invocations de Squelettes, monstres et animaux, puis retournez voir le maire pour obtenir 20 000 points d'expérience.

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI

DOSSIERS ACTUALISÉS :

- QUEL PC ACHETER ?
- LES NOUVELLES CARTES 3D : QU'ELLE EST LA MEILLEURE ?

500 TRUCS & ASTUCES + 400 PHOTOS

39F - EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

La Sorcière d'Umar

Cinq jours après le deuxième événement, **Delon** viendra une nouvelle fois vous chercher. Le maire requiert votre présence immédiatement ! **La Sorcière d'Umar** est apparemment de retour. Rendez-vous à la **Maison du ministre** et parlez au maire. Après avoir accepté de l'aider, quittez les **Collines d'Umar** pour repartir vers les **Ruines du Temple**.

Lorsque vous serez à destination, aidez-vous de la carte de la zone afin de vous rendre à l'entrée du donjon (en haut à droite). **Mairyn** apparaîtra pour vous dire quelques mots. Descendez ensuite dans le Donjon.

La sorcière Umar vous attend dans cette pièce.

Votre parcours sera jalonné de nombreux Squelettes et de Zombies. Longez le couloir et empruntez la porte sur votre gauche. Traversez la pièce voisine puis pénétrez dans la salle à gauche. Poursuivez votre chemin par le sud-ouest et vous finirez par trouver le sorcier Umar (qui se trouve au même endroit où vous avez récupéré une Gemme de lumière).

Entamez la conversation avec elle, puis préparez-vous à la combattre. Invoquez des Nymphes et attaquez-la avec votre groupe au corps à corps. Elle ne pourra pas vous résister longtemps. À sa défaite, récupérez, sur son cadavre, une **Robe de résistance** au feu ainsi qu'un **Bracelet de Défense CA 6**. Retournez à présent à l'extérieur. **Mairyn** vous fera gagner 26 750 points d'expérience et vous obtiendrez également 1 point de réputation supplémentaire. Dans votre inventaire, un nouvel objet fera son apparition : une figurine du Chien de la Lune.

MADULF ET SES OGRES

Discutez avec le ministre **Lloyd** dans sa demeure, puis partez au nord de la colline afin de discuter avec **Madulf** et ses acolytes. Choisissez les **réponses 1, 2, 2, 2, 1 et 2**. Pénétrez dans la maison du ministre **Lloyd** et parlez-lui.

Choisissez les **réponses 1, 1 et 1**. Vous recevrez alors 27 500 points d'expérience ! Après quelque jours, le ministre partira discuter avec **Madulf**. Parlez à nouveau avec le ministre puis allez discuter avec **Madulf** pour acquérir le **Bouclier des disparus +2**.

RENDRE SERVICE AUX ENFANTS

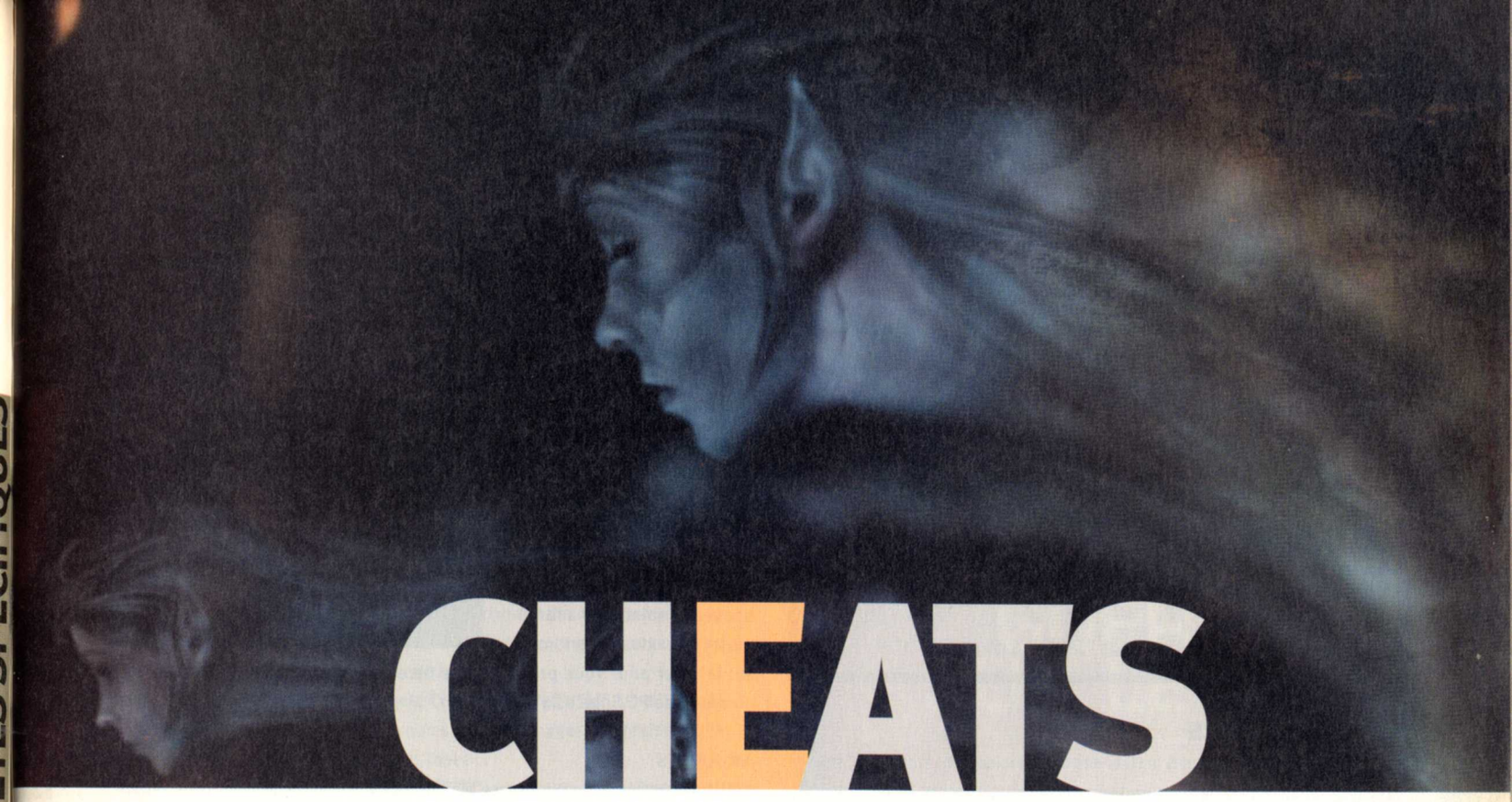
Vous rencontrerez des enfants, lors de votre parcours dans les collines. Choisissez la réponse 1 pour obtenir 200 pièces d'or. Ensuite, ramenez-leur, dans la caverne, trois épées bâtarde et une bière, en l'achetant chez le marchand, afin d'obtenir 2 000 points d'expérience !

JERMIEN ET LE SANG D'UNE MIMIQUE

Entrez dans la **maison de Jermien**, puis discutez avec lui. Choisissez les **réponses 1, 4, 1 et 2**. Sortez et dirigez-vous dans la grotte d'Ulmar. Déverrouillez le coffre puis exterminez le mimique tueur. Vous recevrez alors 3 000 points d'expérience.

Ensuite, abattez les Ombres des roches pour acquérir 8 000 points d'expérience. Récupérez à présent le sang d'une mimique dans le coffre, et rapportez-le à **Jermien**. vous recevrez alors 19 250 points d'expérience. Éliminez le Golem de pierre et vous recevrez, en récompense de votre acte, 21 250 points d'expérience !

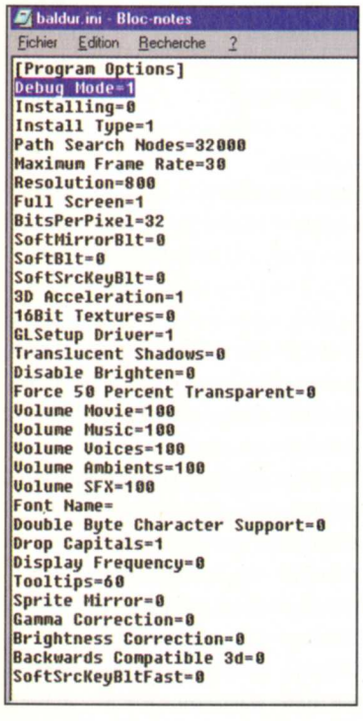
Cela clôt la quête du rôdeur...



CHEATS

À peine remis de la déferlante de Cheat Codes pour Icewind Dale, Baldur's Gate II nous tombe sur le coin du nez. Une fois de plus, il y a matière à réaliser un véritable inventaire. Voici le fruit de nos premières investigations... • Arioch • (clemonnier@loisir.net)

Activation des Cheat Codes



Avant que l'on puisse utiliser les Cheat Codes du jeu, il faut faire quelques manipulations. Vous allez devoir modifier le contenu du fichier d'initialisation. Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier **"Baldur.ini"**. Le répertoire d'installation par défaut est **"C:\Program Files\Black Isle\BGII - SoA\"**. Le fichier sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne **"[Program Options]"**. Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une autre ligne où vous inscrirez **"Debug Mode=1"**. Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications. Bien entendu, acceptez de faire la sauvegarde, puis chargez le jeu.

Création d'un surhomme

Au moment de la création d'un personnage, et si vous avez réalisé la manipulation pour activer les Cheat Codes, vous avez la possibilité d'obtenir **"18"** dans chacune des caractéristiques. Appuyez simplement sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"** et **"8"** en même temps. Pour obtenir des **"19"**, si la race que vous avez choisie le permet, il faudra ensuite diminuer des caractéristiques pour placer des points en réserve. Appuyez de nouveau sur les touches **"CTRL"**, **"SHIFT"** et "8" en même temps. Il n'y a plus qu'à ajouter les points placés dans la réserve aux caractéristiques ou vous avez déjà **"18"**.

Utilisation des Cheat Codes

Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches **"CTRL"** et **"ESPACE"** en même temps pour afficher une petite zone de saisie, en bas de l'écran. C'est là que vous pourrez taper les codes qui suivent. Pour faire disparaître cette zone de saisie, il faut taper de nouveau sur les touches **"CTRL"** et **"ESPACE"**.

CLUAConsole:ExploreArea(); - Permet de voir toute la carte.
CLUAConsole:SetCurrentXP(x); - Fixe le nombre de points d'expérience de votre personnage à "x". Vous devez remplacer le "x" par le nombre de points d'expérience que vous voulez donner au personnage.

CLUAConsole:AddGold(x); - Ajoute "x" pièces d'or à votre personnage. Vous devez remplacer le "x" par le nombre de pièces d'or que vous voulez donner au personnage.

CORRESPONDANCES DES TOUCHES

Certains caractères ne sont pas affichés de la même manière dans le jeu et sous Windows. Vous avez besoin de ces caractères pour taper les Cheat Codes. Vous obtiendrez la liste des touches difficiles à obtenir grâce à la liste qui suit :

$ - **;**
SHIFT et **$** - **:**
9 - **(**
0 - **)**
SHIFT et le petit "**2**" au-dessus de "TAB" et à gauche de "1" - "

Les Cheat Keys

Il existe un code qui permet d'activer des combinaisons de touches. Celles-ci servaient aux développeurs pour tester différents aspects du jeu. Tapez le code **"CLUAConsole:EnableCheatKeys();"**. Vous pourrez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :

CTRL et **J** - Déplace votre personnage à l'endroit où se trouve le curseur.
CTRL et **T** - Avance d'une heure l'horloge du jeu.
CTRLL et **R** - Guérit ou soigne le personnage sélectionné.
CTRL et **Y** - Tue l'ennemi ou le personnage sélectionné (mais ne fait pas gagner de points d'expérience).
CTRLL et **C** - Vous permet de revoir l'écran de présentation de la partie du jeu où vous vous trouvez.
CTRL et **S** - Appuyez plusieurs fois pour choisir une animation du personnage.
CTRL et **A** - Montre l'animation choisie. Attention, car certaines animations font planter le jeu.
CTRL et **L** - Déclenche l'animation d'un tremblement de terre.
CTRL et **D** - Affiche des informations en haut de l'écran.
CTRL et **1** - Change le niveau d'armure (à priori seulement en apparence).
CTRL et **2** - Fait un fondu au noir. Seul problème, l'écran devient tout noir.
CTRL et **3** - Fait l'inverse du fondu au noir.
Permet de revenir à la normale si vous avez utilisé "CTRL" et "2".
CTRL et **6** - Change l'apparence de votre personnage en l'un des personnages ou créatures que vous pouvez rencontrer.
Cela peut planter le jeu.
CTRL et **7** - La même chose que pour "CTRL" et "6", si ce n'est que la liste des créatures et personnages défile dans le sens contraire.
Cela peut planter le jeu.
CTRL et **9** - Place un cadre de couleur jaune autour des personnages et monstres.

Les objets

On peut obtenir la plupart des objets du jeu directement. Pour cela, tapez le code **"CLUAConsole:CreateItem("x",y);"**. Le **"x"** devant être remplacé par l'un des codes de noms d'objets. Le **"y"**, quant à lui, correspond au nombre. N'utilisez **"y"** que si vous voulez obtenir des objets en plusieurs exemplaires, tels que des munitions (flèches, billes...), potions ou parchemins... Ne le faites pas pour les objets plus normaux (armes, armures...). Par exemple, tapez **"CLUAConsole:CreateItem("SCRL1Q",5);"** pour obtenir cinq Parchemins de Toucher Vampirique. Au contraire, si vous tapez: **"CLUAConsole:CreateItem("DAGG01");"**, vous ne spécifiez pas de nombre et vous obtenez donc une seule dague, ce qui dans ce cas est préférable !
L'objet est ajouté à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire pour ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout !

Il n'y a pas de mystère, il s'agit de la suite de Baldur's Gate, et tous les codes objets qui fonctionnaient sur la version précédente du jeu peuvent être utilisés ici ! Nous n'allons donc vous proposer qu'une sélection de nouveaux objets. Il y a fort à parier que nous reviendrons sur le sujet pour vous proposer une liste complète dans les prochains numéros de PC Soluces...

AMULETTES
AMUL19 - Amulette de Résistance Magique 5 %.
AMUL20 - Amulette de Résistance Magique de Kaligum.
AMUL21 - Amulette de pouvoir.
AMUL22 - Fétiche de protection contre les poisons.
AMUL23 - Fétiche de Protection de la vie.
AMUL24 - Collier de stabilité de forme.
AMUL25 - Amulette de Protection contre les sorts.

BAGUETTES
WAND13 - Baguette de Nuage-Mortel.
WAND14 - Sac de toile.
WAND15 - Baguette de l'Apprenti.

CEINTURONS
BELT06 - Ceinturon de force de Géant des collines.
BELT07 - Ceinturon de force de Géant des pierres.
BELT08 - Ceinturon de force de Géant du froid.
BELT09 - Ceinturon de force.
BELT10 - Ceinturon de Barrière inertielle.

EPEES
SW1H25 - Kundane +2.
SW1H27 - Épée d'Arabane +2.
SW1H29 - Épée courte +2.
SW1H31 - Étoile du jour.
SW1H33 - Ras +2.
SW1H35 - Adjatha la buveuse +2.
SW1H37 - Taragarth +1.
SW1H39 - Lame de flétrissement +3.
SW1H41 - Épée longue +2.
SW1H43 - Katana.
SW1H45 - Malakar +2.
SW1H47 - Wakizashi +1.
SW1H49 - Ninja-To +1.
SW1H51 - Furie céleste.
SW1H53 - Épée de flamme +1.
SW1H55 - Katana +2.
SW2H09 - Lame de guerre +4.
SW1H26 - Ilbratha +1.
SW1H28 - Coupe-gorge +4.
SW1H30 - Belm +2.
SW1H32 - Épée tueuse de dragons.
SW1H34 - Albruin +1.
SW1H36 - Namarra +2.
SW1H38 - Jhor la sanglante +2.
SW1H40 - Lame des roses +3.
SW1H42 - Épée bâtarde +2.
SW1H44 - Katana +1.
SW1H46 - Wakizashi.
SW1H48 - Ninja-To.
SW1H50 - Shazzellim +1.
SW1H52 - Cimeterre +3.
SW1H54 - L'Égaliseur.
SW1H56 - Dague de jet (bug!).
SW2H10 - Carsomyr +5.

SW2H11 - Épée à deux mains +2.
SW2H12 - Flamme du Nord.
SW2H14 - Fléau d'araignée.
SW2H15 - Lilarcor.
SW2H16 - Épée d'argent.
SW2H17 - Épée du Chaos +2.

HACHES
AX1H08 - Hache de Hangar +2.
AX1H09 - Hache de Rifthome +3.
AX1H10 - Bordazur.
AX1H11 - Hache d'armes +2.
AX1H12 - Hache d'armes +3, Pierrefeu.
AX1H13 - Hache d'armes +3, Froide-Faucheuse.

Personnages et créatures

Un code vous donne la possibilité de faire apparaître certains personnages ou créatures. Malheureusement, il ne fonctionne correctement que si vous avez réalisé une installation complète du jeu. Dans le cas contraire, vous obtenez un message d'erreur qui plante généralement le jeu !
Pour cela, tapez le code **"CLUAConsole:CreateCreature("x");"**. Le **"x"** devant être remplacé par l'un des codes de noms de personnages ou créatures que vous trouverez ici. Par exemple, si vous tapez :
"CLUAConsole:CreateCreature("DRAGRED");", vous ferez apparaître un dragon noir. Mais faites attention car, si vous n'êtes pas préparé, cela peut se révéler fatal pour votre petite santé !

BEHELD01	**BEHGAU01**	**DRAGRED**
DRAGBLAC	**DRAGSILV**	**DEMNABO1**
DEMPI01	**ICSALCOL**	**ICBONE01**
HLDEMI	**GENDJI01**	**TROGI01**
GHOGR01	**MUMGRE01**	**LICH01**
VAMMAT01	**MINDFL01**	**ICMIN01**
MISTHO01	**OGRE01**	**ORC05**
SKELWA01	**TROLUO01**	**GOLSTO01**
UDDROW27	**UDDEATH**	**WYVERN01**

Téléportation

On peut, à présent, se téléporter où l'on veut dans le jeu. Pour cela, il faut utiliser un code spécifique et le code de l'endroit où vous désirez aller. Malheureusement, celui-ci ne fonctionne correctement que si vous avez réalisé une installation complète du jeu. Dans le cas contraire, vous obtenez un message d'erreur qui plante généralement le jeu !
Pour cela, tapez le code **"CLUAConsole:MoveToArea("x");"**. Le **"x"** devant être remplacé par l'un des codes de lieux que vous trouverez ici. Par exemple, si vous tapez **"CLUAConsole:MoveToArea("AR0800");"**, vous serez amené directement au district du cimetière.
Attention, car seuls les personnages sélectionnés sont téléportés de cette manière ! Faites donc bien attention à sélectionner toute votre équipe avant de le faire, sans quoi vous risquez de les éparpiller un peu partout !

AR0020 - Les portes de la ville.
AR0204 - Rift.
AR0400 - Les bas quartiers.
AR0414 - Démon.
AR0516 - Prison astrale.
AR0800 - District du cimetière.
AR0900 - District du temple.
AR1100 - Collines d'Umar.
AR1300 - Le château D'Arnise.
AR1900 - Le bosquet des druides.
AR2500 - Suldanesslar.
AR0202 - Le culte de l'œil aveugle.
AR0300 - Les docks.
AR0411 - Sphère planète.
AR0500 - District du pont.
AR0700 - Promenade de Waukyne.
AR0801 - Bodhis.
AR1000 - District du gouvernement.
AR1201 - L'antre du dragon.
AR1512 - Asylum.
AR2000 - Le Franc marché.
AR2900 - L'enfer.

INTERNET TODAY ET SON HORS-SÉRIE

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

TRICHE TRASH

CYBER PRESS PUBLISHING
PC SOLUCES / TRICHE TRASH
92 /98 BD VICTOR - HUGO
92115 CLICHY CEDEX

ENVOYEZ VOS ASTUCES

clemonnier@loisir.net

WIZARDS AND WARRIORS

ÉCOUTER LES MUSIQUES

Toutes les musiques du jeu ont été encodées en MP3. Il est donc possible de les écouter normalement sans démarrer le jeu. Vous trouverez les musiques sur le second CD-Rom du jeu, à l'intérieur du répertoire "D6Keytdisk\Music".

ARGENT FACILE

Dans l'auberge ("**The Inn**"), créez plusieurs personnages. À chaque fois que vous faites entrer un nouveau personnage en jeu, il arrive avec 200 pièces d'or. Placez tous vos personnages comme étant "**Out on adventure**". Ensuite, cliquez sur l'icône avec la petite bourse pour donner les pièces d'or de tous les personnages à un seul ("**Pool gold**"). Une fois que c'est fait, retirez de l'aventure les personnages qui n'ont plus d'argent sur eux. Gardez absolument celui qui a toutes les pièces d'or. Il doit donc rester en "**Out on adventure**". Ajoutez de nouveau les autres personnages. Ils arrivent avec chacun 200 pièces d'or. Une nouvelle fois, donnez toutes les pièces à un seul des personnages et retirez ceux qui n'ont plus d'argent de l'équipe. En répétant plusieurs fois cette astuce, vous finirez par avoir un grand nombre de pièces d'or dans les poches, alors que vous n'aurez encore rien fait ! Vous pourrez, de cette manière, vous équiper bien mieux avant de partir à l'aventure.

ASHERON'S CALL

CODES EMOTES

Les Emotes sont des poses que peut prendre votre personnage lors des conversations (en fait, quand vous voulez). Elles permettent ainsi de donner un aspect moins statique aux personnages durant les conversations. Il ne s'agit pas vraiment de tricher ici, mais de rendre le jeu plus vivant. Les Emotes étaient peu connues au tout début du jeu, mais à présent la liste s'allonge régulièrement.

Pour exécuter l'un de ces mouvements, tapez l'un des codes suivants comme si vous vouliez parler.

afk	*akimbo*
atoyot	*be seeing you*
beckon	*blow kiss*
bow	*bowdeep*
cheer	*clap hands*
cringe	*cross arms*
curtsey	*cry*
doh	*hearty laugh*
hehe	*kneel*
laugh	*wave low*
lean	*lol*
meditate	*mime drink*
mime eat	*mock*
nod	*plead*
point	*pray*
rofl	*salute*
scrath head	*shake fist*
shake head	*shiver*
shoo	*shrug*
slouch	*smack head*
snow angel	*stretch*
spit	*surrender*
tap foot	*teapot*
v8	*wave*
wave high	*whoa*
winded	*yawn*
ymca	

METAL CONFLICT

PASSER À LA MISSION SUIVANTE

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**Echap**" pour mettre le jeu en pause. Appuyez sur la touche "**SHIFT**" et gardez-la enfoncée. Tapez alors "**CCC**". Relâchez la touche "**SHIFT**" et appuyez simplement sur la touche "**l**" ("**L**"). Le jeu sera alors persuadé que vous avez terminé la mission de manière victorieuse, et vous pourrez passer à la suivante.

PLUS DE METAJOULES

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**Echap**" pour mettre le jeu en pause. Appuyez sur la touche "**SHIFT**" et gardez-la enfoncée. Tapez alors "**CCC**". Relâchez la touche "**SHIFT**" et appuyez simplement sur la touche "**m**". Vous obtiendrez alors des MetaJoules supplémentaires.

HEAVY METAL FAKK 2

CHEAT CODES

Choisissez l'option "**Avancées**" dans le menu "**Video/Audio**", puis sélectionnez "**Console**" pour vous donner l'accès aux Cheat Codes pendant une partie.

Ensuite, pendant une partie, appuyez sur la touche avec le petit "**2**" qui se trouve à gauche de "**1**" et au-dessus de "**TAB**". La console de commande devrait apparaître, et il vous sera alors possible d'entrer les codes qui suivent.

GOD - Active ou désactive l'invulnérabilité.

GIVE ALL - Donne toutes les armes et objets.

HEALTH - Remet vos points de vie au maximum.

NOCLIP - Active ou désactive le clipping. Cela vous permet ainsi de passer à travers les murs et obstacles.

NOTARGET - Active ou désactive le fait que les ennemis puissent vous prendre pour cible.

EVENTLIST - Affiche certaines commandes que l'on peut utiliser sur la console.

Les codes qui suivent permettent d'accéder à chacun des niveaux du jeu.

MAP BLOOD	MAP CEMETARY
MAP CLIFF1	MAP CLIFF2
MAP CREEPERPENS	MAP END
MAP FAKKHOUSE	MAP FOG
MAP GRUFF	MAP GRUFF_CINEMA
MAP HOMES1	MAP HOMES2EVIL
MAP HOMES2GOOD	MAP INTRO
MAP LANDERSROOST	MAP ORACLE
MAP ORACLEWAY	MAP OTTO
MAP OVER	MAP SHIELD
MAP SWAMP1	MAP SWAMP2
MAP SWAMP3	
MAP TOWNCENTER_EVIL	
MAP TOWNCENTER_GOOD	
MAP TRAINING	MAP UNDER
MAP WATER	MAP ZOO

Blair Witch : Volume 1 - Rustin Parr

Cheat codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**F10**". Il vous sera alors possible d'entrer l'un des codes qui suivent.

IWORKFORGOD - Invulnérabilité.
GIVEMEFAITH - Met votre énergie vitale au maximum.
GETINTOMYBELLY - Donne toutes les armes.
MEDIUMRARE - Donne l'arbalète.
BIGSTICKOFDEATH - Donne le fusil.
MEETMYPALTOMMY - Donne la mitraillette.
SMILEYNOMORE - Donne le gros fusil.
BURNYOURASSOFF - Donne le lance-flammes.
GOODTIMESMAN - Donne de la dynamite.
IAMAWIMPFORTHIS - Donne des munitions.
WWBEWARE - Donne des balles d'argent.
BIGHEAD - Active ou désactive l'affiche de grosses têtes pour les personnages.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes qui suivent.

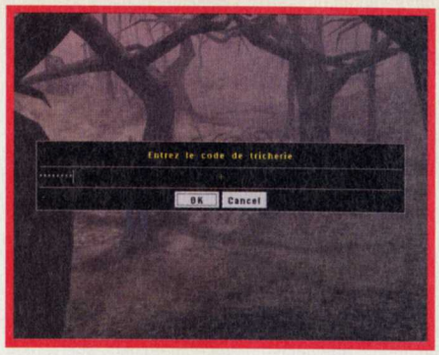
NOD3D	VAMPBEWARE
DEMONBEWARE	FLAMEONASTICK
EMITTER SUNOFGOD	BATTERY RECHARGE
ICANSEE	THEDOGFARTED
HELLFREEZEOVER	COMBATISSCARY
ISUCK	PUZZLESARESCARY
IRULE	GIBNPLENTY
THUNDERSTORM	SNOWSTORM
TIME	DARK
INSTANTCRASH	ITISDARKNOW
GONEAWHILE	RAISE
NUKEFART	OLDHAT
STEP	

Blair Witch : Volume 2 La légende de Coffin Rock

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**F10**". Une zone de saisie fait son apparition où il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants.

GODGAMES - Active ou désactive le mode Invincible.
WINBLOWS - Donne toutes les armes et munitions qui les accompagnent.



AUTOAIM - Active ou désactive la visée automatique.
GOREMODE - Active ou désactive le mode démembrement.
BIGHEAD : Les personnages ont de grosses têtes.
T2000 - Remplace la texture de votre personnage par une autre.
SKELETONKEY - Donne la clé.

Rune

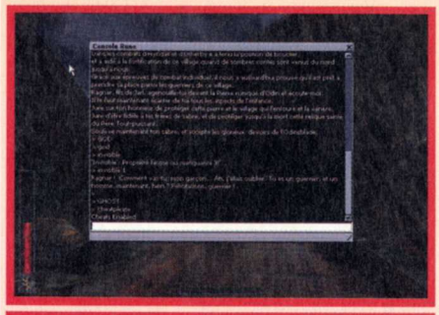
Cheat Codes

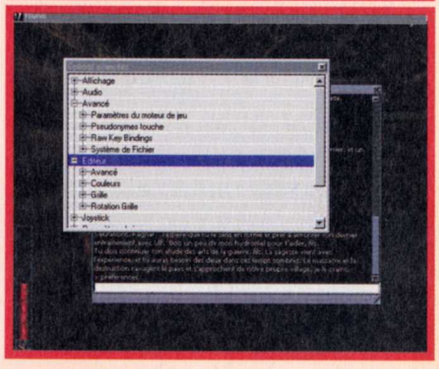
Pendant une partie, appuyez sur la touche "%", ce qui aura pour effet de faire apparaître une console de commande au milieu de l'écran. Vous pourrez alors entrer l'un des codes suivants. Toutefois, il faut savoir que la plupart des codes ne fonctionnent que si vous avez utilisé auparavant le code "**CHEATPLEASE**".

CHEATPLEASE - Affiche le message "Cheats Enabled" et active la possibilité d'entrer les autres codes.
GOD - Invincibilité.
GHOST - Affiche le message "You feel ethereal" et votre personnage donne l'impression de nager. Vous pourrez ensuite vous déplacer où vous le voulez (en haut, en bas...), et ce même s'il y a des obstacles.
FLY - Affiche le message "You feel much lighter" et votre personnage se met à agiter les deux bras. Vous pouvez alors voler.
WALK - Mode de déplacement normal au cas où votre personnage est en train d'utiliser le code "GHOST" ou "FLY".
INVISIBLE 1 - Votre personnage est invisible.
INVISIBLE 0 - Votre personnage est visible.
PLAYERSONLY - Active ou désactive l'intelligence artificielle du jeu (plus aucune interaction avec les personnages et objets).
KILLPAWNS - Élimine tous les personnages (ennemis ou amis) du niveau.
PRÉFÉRENCES - Met le jeu en mode fenêtre et affiche un menu d'options avancées. Lorsque vous fermez le menu, le jeu se remet en plein écran.
STAT FPS - Affiche des statistiques en bas de l'écran.
BEHINVIEW 0 - Vue à la première personne.
BEHINVIEW 1 - Vue à la troisième personne.

Les codes qui suivent permettent d'obtenir les différents objets du jeu.

SUMMON VIKINGSHORTSWORD - Épée courte Viking.
SUMMON VIKINGBROADSWORD - Glaive Viking.
SUMMON VIKINGSHIELD - Un bouclier Viking.
SUMMON VIKINGSHIELDCROSS - Un bouclier en bois Viking.





SUMMON GOBLINAXE - Une hache de lutin.
SUMMON GOBLINSHIELD - Un bouclier de lutin.
SUMMON DWARFBATTLESWORD - Un sabre de combat de nain.
SUMMON DWARFBATTLEAXE - Une hache de combat de nain.
SUMMON DWARFBATTLEHAMMER - Un marteau de combat de nain.
SUMMON DWARFWORKSWORD - Un sabre de travail de nain.
SUMMON DWARFWORKHAMMER - Un marteau de travail de nain.
SUMMON DWARFBATTLESHIELD - Un bouclier de combat de nain.
SUMMON RUNEOFPOWER - Une rune de pouvoir.
SUMMON RUNEOFPOWERREFILL - Une rune de pouvoir secondaire.
SUMMON RUNEOFHEALTH - Une rune de santé.
SUMMON RUNEOFSTRENGTH - Une rune de soif de sang.
SUMMON MAGICSHIELD - Un bouclier magique.
SUMMON DARKSHIELD - Un bouclier noir.
SUMMON RUSTYMACE - Une masse rouillée.
SUMMON ROMANSWORD - Une épée romaine.
SUMMON SIGURDAXE - Hache de Sigurd.
SUMMON HANDAXE - Une petite hache.
SUMMON TORCH - Une torche.

Les codes qui suivent vous donnent la possibilité d'aller au niveau, ou à la cinématique de votre choix dans le jeu.

OPEN INTRO	OPEN RAGNARVILLAGE
OPEN RAGNARVILLAGE2	
OPEN SAILINGSHIP	
OPEN SINKINGSHIP	OPEN SINKINGSHIP2
OPEN DEEPUNDER1ODIN	
OPEN DEEPUNDER1ODINBV	
OPEN DEEPUNDER3	OPEN DEEPUNDER4
OPEN HEL1	OPEN HEL1A
OPEN HEL1A2	OPEN HEL1B
OPEN HELL2END	OPEN HEL3A
OPEN HEL3B	OPEN HELLIFT

OPEN GOBLIN1	OPEN GOBLIN2
OPEN TRIALPIT	OPEN BEETLEFLY
OPEN THORAPPROACH	OPEN THOR1
OPEN THORMAP3	OPEN THORMAP4A
OPEN THORMAP4B	OPEN THORMAP5A
OPEN THORMAP5B	
OPEN DWARFMAP6DARKDWARF	
OPEN LOKI1	OPEN LOKI1A
OPEN LOKIMAZE	OPEN LOKI2
OPEN LOKI3A	OPEN LOKI3B
OPEN VILLAGERUIN	
OPEN ASGARD	

En utilisant la commande **"OPEN"** pour aller dans chacun des niveaux, vous ne gardez pas les objets que vous avez pu obtenir auparavant. Lorsque vous arrivez dans un nouveau niveau, vous n'avez plus rien ! Pour éviter cela, à la place de **"OPEN"**, utilisez la commande **"SWITCHCOOPLEVEL"**. Par exemple, à la place de taper **"OPEN LOKIMAZE"**, tapez **"SWITCHCOOPLEVEL LOKIMAZE"**.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat Mode

Pendant une partie, mettez le jeu en pause en appuyant sur la touche "**Echap**". Ensuite, appuyez sur la touche "**7**" du pavé numérique de votre clavier. Tout en gardant cette touche enfoncée, appuyez sur les touches indiquées pour chacun des codes, dans l'ordre donné. Si vous avez entré correctement la combinaison de touches, vous devriez voir le menu s'agiter de gauche à droite pendant une demi-seconde. Il n'y a plus qu'à retourner dans le jeu.

Jauge spéciale infinie : **Espace, V, B, B, Haut, Gauche, V** et **C**.

Statistiques à 10 : **Espace, V, B, C, V, Haut** et **Bas**.

Mode Turbo (plus rapide) : **Bas, C, V, Droite, Haut, B, Bas, C, V, Droite, Haut** et **B**.

Mode Blood (plus de sang) : **Droite, Haut, C** et **V**.

Donne accès à tous les skaters, parcours, séquences cinématiques et menu Cheats (dans les options) : **Espace, Espace, Espace, C, V, Haut, Bas, Gauche, Haut, C, V, Espace, V, B, Espace, V** et **B**.

Amincis le skater (on peut le faire plusieurs fois) : **Espace, Espace, Espace, Espace, Gauche, Espace, Espace, Espace, Espace, Gauche, Espace, Espace, Espace, Espace** et **Gauche**.

Grossit le skater (on peut le faire plusieurs fois) : **Espace, Espace, Espace, Espace, C, Espace, Espace, Espace, Espace, C, Espace, Espace, Espace, Espace** et **C**.

Grosse tête : **C, B, Haut, Gauche, Gauche, C, Droite, Haut** et **Gauche**.

Attention, les touches correspondent à des types de mouvements. Si vous n'avez pas gardé les touches par défaut, il vous faudra probablement utiliser les touches que vous avez réassignées.

Espace = Crouch/Jump.	**B** = Grab.
C = Flip.	**V** = Grind.

Midtown Madness 2

Peinture supplémentaire

Il existe une peinture particulière pour la voiture Nouvelle VW Beetle RSI. On peut, en effet, la décorer aux couleurs de Microsoft ou, plus particulièrement, de la XBox. Pour cela, sélectionnez la Nouvelle VW Beetle RSI, puis cliquez sur la petite flèche qui permet de monter vers le haut à l'endroit où l'on peut choisir la peinture de la voiture. Vous verrez alors apparaître "**Équipe MS**". Mais vous ne pourrez l'utiliser qu'après avoir rempli certaines conditions. Il arrive d'ailleurs que vous ayez déjà réalisé ce que l'on vous demande dans vos courses précédentes. Vous pourrez alors y accéder directement.

Icewind Dale

Toutes les cinématiques

Pour voir toutes les cinématiques, ouvrez le fichier "**Icewind.ini**" pour le modifier. Pour cela, ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Ensuite, double-cliquez sur le fichier "**Icewind.ini**" pour l'ouvrir avec le bloc-notes de Windows. Cherchez une ligne "**[Movies]**" et faites en sorte que cela ressemble à ce qui suit. S'il manque des lignes, ajoutez-les. Ensuite, sauvegardez le fichier et, lorsque vous rechargerez le jeu, vous aurez accès à toutes les cinématiques !

[Movies]

BISLOGO=1	TSRLOGO=1
INTRO=1	SCRY=1
RETURN=1	
AVALANCH=1	
TOWER=1	

Cheat Codes

Un complément définitif, on l'espère, pour les nouveaux objets du jeu. Ces nouvelles listes viennent donc compléter celles des deux précédents numéros de PC Soluces.

Avant toute chose, il faut savoir que les Cheat Codes du jeu ne fonctionneront que si vous avez au moins la mise à jour 1.05 ou supérieure.

Ouvrez le répertoire du jeu et double-cliquez sur le fichier "**Icewind.ini**". Il sera alors ouvert automatiquement dans le bloc-notes de Windows. À l'intérieur de ce fichier, cherchez une ligne "**[Game Options]**". Juste en dessous de cette ligne, ajoutez une ligne où vous inscrirez "**Cheats=1**". Fermez le bloc-notes et on vous demandera si vous voulez sauvegarder les modifications.

Pendant une partie, vous pouvez appuyer sur les touches "**CTRL**" et "**TAB**" en même temps pour afficher une petite zone de saisie, en bas de l'écran. C'est là que vous pourrez taper le code "**CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("x");**". Le "**x**" devant être remplacé par l'un des codes de nom d'objet que vous trouverez ci-dessous (ou dans le précédent numéro). Par exemple, tapez "**CHEATERSDOPROSPER:CreateItem("CONTRACT ");**" pour obtenir le contrat de la caravane. Les objets sont ajoutés à l'inventaire de votre personnage principal. S'il n'y a pas de place dans son inventaire, pour ajouter l'objet, il ne sera pas pris en compte du tout ! Certains caractères sont difficiles à trouver, alors qu'ils sont indispensables pour les codes. Voici la correspondance des touches...

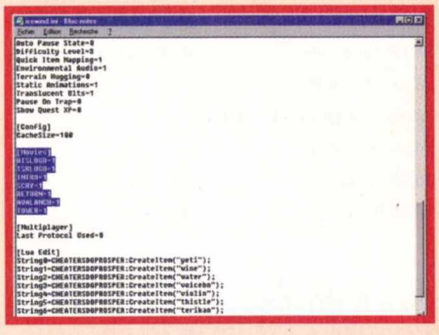
$ - ;	9 - (
SHIFT et **$** - :	0 -)

SHIFT et le petit "**2**" au-dessus de "TAB" et à gauche de "1" - "

Sydney 2000

Cheat Mode

Sur la page de présentation des différents modes de jeu, appuyez dans l'ordre sur les touches **"Gauche", "Gauche", "Droite", "Droite", "Haut",**



"Bas", "Gauche", "Droite" et **"Gauche"**. Il faut avoir terminé cette manipulation le plus rapidement possible. Ensuite, lorsque vous commencerez à jouer dans le mode **"Olympique"**, vous obtiendrez un athlète surentraîné.

Alerte Rouge 2

Camions de démolition invincibles

Construisez cinq ou six camions de démolition, et préparez un rideau entièrement chargé de fer. Conduisez les camions de démolition dans une base ennemie, et utilisez le rideau de fer sur eux avant que des armes ennemies ne puissent les frapper. Les camions de démolition résisteront jusqu'à ce qu'ils atteignent leur cible.

Autobus à la mode Troyenne

Jouez avec les "Soviets" : employez alors un Yuri pour intercepter un autobus scolaire, chargez cinq unités d'infanterie dans l'autobus et conduisez-le à l'intérieur d'une base ennemie. Les Alliés laisseront passer l'autobus.

www.allocine.fr

EXCLUSIVEMENT CINEMA

MUSIC TELEVISION

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

max

UNE NUIT EN ALASKA.

SI GLACIALE QUE LES NUQUES SE RAIDISSENT, PRÊTES À SE BRISER.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

INCLUS : 300 MISSIONS SPÉCIALES

VOUS ÊTES SOLID SNAKE, AGENT DES FORCES SPÉCIALES MOBILISÉ POUR CONTRER UN GROUPE TERRORISTE PRÊT À LANCER UNE FRAPPE NUCLÉAIRE ! LE CHEF D'ŒUVRE DES JEUX SUR CONSOLE PREND UNE NOUVELLE DIMENSION SUR PC AVEC DES GRAPHISMES EN HAUTE RÉSOLUTION ET LA POSSIBILITÉ DE JOUER EN VUE SUBJECTIVE. PRÉPAREZ-VOUS POUR LA PLUS EXTRÊME DES OPÉRATIONS D'INFILTRATION : VOUS N'AVEZ QUE 24H ET LE COMPTE À REBOURS A COMMENCÉ !

PRÊT À INFILTRER VOTRE PC

KONAMI®

RCS Microsoft B 327 733 184 RC Evry

Metal Gear Solid® et Konami® sont des marques deposées de Konami Co., Ltd. Metal Gear Solid Missions Spéciales est une marque commerciale de Konami Co., Ltd.
© 2000 Microsoft Corporation. Tous droits reserves. Microsoft est une marque deposée de Microsoft Corporation.

Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux